STAR TREK®

LA COLECCIÓN



STAR TREK®



VOLUMEN 2

PLANETA DeAGOSTINI

INDICE

LAS PELÍCULAS

El día de la paloma 1
La semilla del espacio 4
Tentativa de salvamento 17
Este lado del paraíso 20
Síndrome del paraíso 33
El mejor ordenador 36
Por medio de la fuerza 49
Charlie X 52
Pan y circos 65
Y los niños dirigirán 68
El esplendor de Omega 81
Una pequeña guerra privada 84
Los años de la muerte 97
A quienes los dioses destruyen 100
Hijo de un jefe 113
El apocalipsis 116
Colección de fieras (Partes 1 y 2) 129
La daga de la mente 145
Horas desesperadas 148
Galileo Séptimo 161
La época de Amok 164
Pues el mundo es hueco y yo he tocado el cielo 177
Con cualquier otro nombre 180
La trampa humana 193
Los cuatro gatos 196
El escudero de Gothos 209
Síndrome de inmunidad 212
Las luces de Zetar 225
Metamorfosis 228
¿De qué están hechas las niñas pequeñas? 241
La marca de Gideon 244
La telaraña tholiana 257
Operación aniquilación 260
Miri 273
El mañana es ayer 276

EL PERSONAJE-EL ACTOR

Teniente Tasha Yar - Denise Crosby 6
Guinan - Whoopi Goldberg 22
Wesley Crusher - Wil Wheaton 38
Jefe Miles Edward O'Brien - Colm Meaney 54
Benjamin Sisko - Avery Brooks 86
Mayor Kira Nerys - Nana Visitor 102
El agente Odo - René Auberjonois 118
Quark - Armin Shimerman 134
Jadzia Dax - Terry Farrell 150
Doctor Julian Bashir - Siddig el Fadil 166
Jake Sisko - Cirroc Lofton 182
Nog - Aron Eisenberg 198
Garak - Andrew Robinson 214
Q - John Delancie 230
Capitán Kathryn Janeway - Kate Mulgrew 246
Comandante Chakotay - Robert Beltran 262
Teniente Tuvok - Tim Russ 278

TECNOLOGÍA

Aterrizaje de emergencia 8
El Ave de guerra romulana 24
El Padd 40
Los escudos deflectores 56
Los fásers de nueva generación 72
El tricorder médico 88
La estación Espacio Profundo Nueve 104
El turboascensor 120
La U.S.S. Enterprise NCC-1701-B 136
La U.S.S. Defiant 152
Las lanzaderas 168
Las armas blancas del Imperio Klingon 184
La sala de hologramas 200
El puente de combate 216
U.S.S. Pasteur 232
U.S.S. Voyager NCC-74656 248
La base estelar de la Tierra 264
El Marauder ferengi 280

ENTRE BASTIDORES

Primer plano de un desconocido 12
Las mil virtudes de la realidad virtual 60
Verlo para creerlo 122
Es sólo una broma 140
La creatividad entra en escena 154
La voz de los héroes 186
Una multitud en la sombra 234
Con ciencia y sabiduría 268



MÁS ALLÁ DE LA PANTALLA

La ciencia-ficción aquí y ahora 42
Estrellas entre las estrellas 76
Muchas historias y no todas espaciales 92
Cifras megalíticas 204

STAR TREK MANÍA

En el país de los juguetes 28
Un idioma sólo para nosotros 74
Una babel de títulos 108
Torpedo de futón 156
Dios los cría... ¡y Star Trek los junta! 220
Mitos universales 252





LA HISTORIA

Una nueva película para una nueva época	14
La última batalla de los viejos leones	30
Un adiós definitivo	46
Una pérdida incalculable	62
Última estación: Espacio Profundo	78
La leyenda número dos	94
Un largo adiós	110
Dos capitanes para la séptima película	126
Cuando muere un mito	142
Sudor, cansancio y ánimo torturado...	158
Valiente hasta la muerte	174
Otro universo	190
Los numerosos rostros de la nueva serie	206
Capítulo octavo	222
Y la historia continúa...	238
Un cumpleaños inolvidable	254
Un emocionante salto en el pasado	270
Treinta años de Tribbles	286

MUNDOS INFINITOS

Todos los colores de Star Trek	10
Apasionadamente juntos...	44
¿A qué jugamos?	90
Lo importante es ganar	124
Los cardasianos, pueblo de conquistadores	172
Musas siderales	188
Los bajoranos: un pueblo, una fe	202
¡Vaya unas razas!	236
Los cuatro cuadrantes de la galaxia	250
El hábito... ¡hace al trekker!	266
Vida en el espacio	284

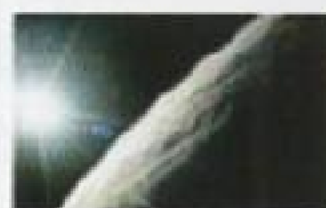
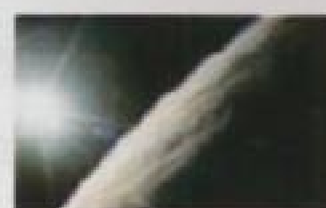
CIENCIA-FICCIÓN

Donde la ciencia no puede llegar	26
Prisioneros de la Tierra	58
Se buscan mineros espaciales	106
Esperanto intergaláctico	138
Alienígenas, no ángeles	170
¡Venga, un apretón de manos!	218
Mitos universales	282



LAS PALABRAS CLAVE

Activador manual de emergencia	240
Aluminio transparente	272
Amortiguadores inerciales	144
Animación suspendida	16
Antitiempo	288
Arpa vulcana	64
Astilleros de utopía planitia	192
Biofiltro del transportador	272
Bombas de acondicionamiento atmosférico	176
Burbuja de curvatura	240
Campo bio-regenerador	208
Campo de compresión subespacial	208
Campo de contención	128
Campo de contención anular	208
Campo de gravitones	144
Carbonita	112

Centro de control auxiliar	16
Chip isolineales	48
Clase naval	96
Código dos	112
Códigos de la flota estelar	32
Colonias penales federales	160
Condición verde	80
Conductos de Jefferies	32
Duotrónica	48
Duranio	96
Efecto honda	192
Equipo de reconocimiento o de misión	176
Escala cultural de Richter	32
Esfera de Dyson	192
Exocomp	224
Gagh	224
Interfono	256
Ley de Hodgkins	80
Metamorfosis celular	112
Minas de antimateria	272
Motores de hiperespacio	64
Nanites	160
Neurología y neurogenética	144
Placa de homenaje	288
Plasma	224
Polígrafo de análisis encefalográfico	176
Protectores, Los	48
Red de control atmosférico	256
Sintalcohol	128
Sistemas anti-incendio	240
Sonda	96
Tercera guerra mundial	80
Test Kobayashi Maru	256
Topalina	128
Transmisor subcutáneo	64
Transporte en el interior de la nave	16
Virus PSI 2000	160

Edita: Editorial Planeta-DeAgostini, S.A., Barcelona

Presidente: José Manuel Lara
Consejero delegado: Carlos Fernández
Director editorial: Virgilio Ortega
Director general de coleccionables: Francisco Pou
Director general de producción: Félix García
Coordinador general: Fernando Mir

Proyecto y realización:
Istituto Geografico De Agostini - Novara
Colaboradores: Rolando del Guerra,
Genoveva Gómez, Ana Mª Meca
Diseño gráfico: Carlos Bonet

Redacción y administración:
Aribau 185, 08021 Barcelona

ISBN Obra completa: 84 395 5378 1
Volumen 2: 84 395 6129 6
Depósito legal: B-2.641-1997

Fotocomposición y fotomecánica:
Ormograf (Barcelona)

Impresión:
Cayfosa, Santa Perpètua de Mogoda,
Barcelona
Impreso en España · Printed in Spain

EL DÍA DE LA PALOMA

(Episodio de la Serie Original)

FICHA TÉCNICA

Título original: *Day of the Dove*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
Marvin Chomsky
Argumento y guión:
Jerome Bixby
Producción:
Fred Freiberger
Co-producción:
Robert H. Justman
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis, Gregg Peters
Fotografía:
Al Francis
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Fred Steiner
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Walter Koenig	Chekov
Nichelle Nichols	Uhura
Michael Ansara	Kang
Susan Howard	Mara

Producción:
Paramount, en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Tras recibir una señal de socorro, Kirk y sus compañeros investigan un planeta, descubriendo una colonia completamente destruida. Mientras tanto, una nave de guerra klingon averiada entra en la órbita del planeta. Su tripulación, tras desembarcar, acusa a Kirk de haberles atacado sin motivo alguno... Mediante una estratagema, Kirk consigue transportar a los klingons a la *U.S.S. Enterprise*, donde la presencia de una misteriosa entidad alienígena provocará una gran tensión.



TRES KLINGONS INOLVIDABLES

Si preguntáramos a una muestra de aficionados de la Serie Original qué personajes klingons se han quedado grabados en su memoria, obtendríamos casi seguramente la misma respuestà: el Kor de *Tentativa de salvamento;* Koloth, que aparece en *Los tribbles y sus tribulaciones* y, naturalmente, Kang, que protagoniza este capítulo junto a Kirk y la entidad alienígena. Estos tres guerreros constituyen una especie de "triunvirato klingon", como lo prueba que, al cabo de 25 años, volvieran a presentarse los tres juntos en el capítulo *Blood Oath* de *Star Trek: Espacio profundo nueve,* donde además fueron interpretados por los actores originales. Quizá porque el éxito de este "trío" se debe en gran parte a la interpretación de los actores, a ellos les corresponde el mérito de su larga permanencia en los corazones de los aficionados. Y, por supuesto, Michael Ansara, que interpreta a Kang en *El día de la paloma,* está a la altura de su fama.



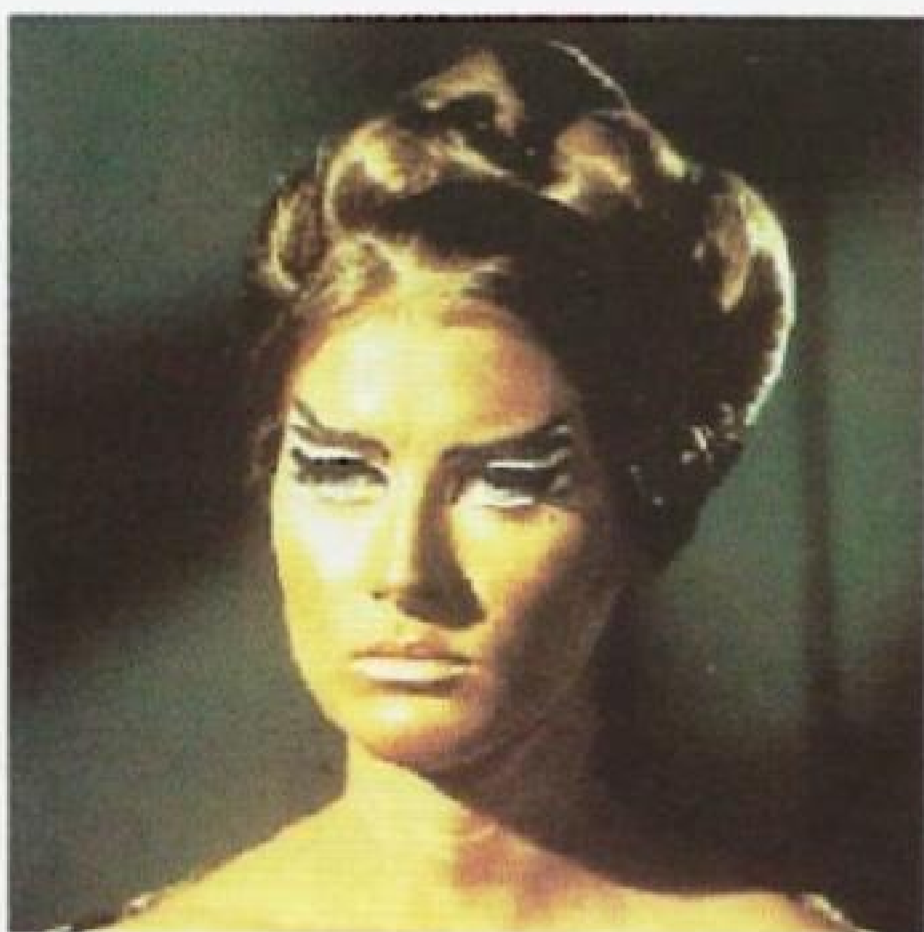




Además del debut de Kang, *El día de la paloma* también registra otro



Kang, interpretado por Michael Ansara, uno de los klingons más queridos y célebres de la Serie Original.



Mara, interpretada por Susan Howard, es una klingon indómita y sexy.

acontecimiento importante: por primera vez se presenta un personaje femenino klingon, el primero de una larga estirpe de mujeres guerreras. Mara, interpretada por Susan Howard, se complementa a la perfección con Kang: es una luchadora fuerte y aguerrida..., impulsiva y agresiva como sólo los klingons saben serlo. Ello no impide que sea al mismo tiempo fascinante y sensual, sobre todo gracias al maquillaje de Fred Phillips y al traje que para ella creó William Ware Theiss. Por todo esto, este capítulo es uno de los mejores de la tercera temporada televisiva de la Serie Original. Además, su mensaje es muy representativo de lo que podríamos definir "la ética ***Star Trek***". Hablando de una entidad alienígena que vive alimentándose de energía negativa y que impulsa a ambas tripulaciones a luchar entre sí para absorber sus sentimientos de odio y agresividad, los autores destacaron dos aspectos básicos: en primer lugar, la inutilidad absoluta de la violencia por sí misma, algo que incluso los belicosos y poco racionales klingons logran entender, negándose a luchar sin un objetivo noble y válido; y en segundo lugar, la deseable posibilidad, que siempre existe, de que haya colaboración incluso entre enemigos mortales. Por esta razón, aunque Kirk y Kang luchen implacablemente, no dudan en arrinconar su enfrentamiento personal y unir sus fuerzas cuando descubren la existencia de un enemigo común.



¡Nada de fásers! Esta vez, Scotty deberá arreglárselas con sables, espadas, dagas y puñales.



LA SEMILLA DEL ESPACIO

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Space Seed*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento:
Carey Wilber
Guión:
Gene L. Coon y Carey Wilber
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Ricardo Montalbán	Khan
Madlyn Rhue	Marla

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* encuentra la *S.S. Botany Bay*, una nave que lleva doscientos años a la deriva por el espacio. Cuando llegan a bordo, Kirk y los suyos descubren a setenta personas en "animación suspendida", es decir vivas, pero en hibernación desde hace dos siglos. La presencia del equipo de la *U.S.S. Enterprise* pone en marcha un dispositivo que despierta al jefe de la *Botany Bay*: Khan Noonien Singh, un hombre genéticamente superior, creado para conquistar y gobernar la Tierra y que, con la ayuda de la encantadora teniente Marla McGivers, quiere empezar por adueñarse de la *U.S.S. Enterprise*.

JUGANDO CON EL FUTURO

Uno de los argumentos a los que le gusta recurrir a menudo a la ciencia-ficción es un juego que tiene pocas reglas y ofrece mucha libertad de acción: se abre el calendario del futuro, se pone el dedo en un año que tarde o temprano va a llegar, pero que de momento se encuentra tan lejos que parece extraño y casi irreal, y se inventa una historia, un acontecimiento, una civilización, un descubrimiento o una catástrofe –al gusto– que sólo hay que "colocar", es decir, hacer que ocurra.



Pasan los años y las décadas y, de forma inevitable, el año que una vez formó parte del futuro lejano se convierte en presente y, muy pronto, en pasado. ¿Ha sucedido lo que la ciencia-ficción había predicho? Muchas veces no –aunque para la mayoría de los casos aún queda tiempo–, pero unas pocas veces sí ha ocurrido, aunque ya hace mucho tiempo: la previsión, en esos casos, era exacta; en todo caso, debía rectificarse la fecha.

El año 1992, en el que se situaba la rebelión de los superhombres que se explicaba en este capítulo, para nosotros ya es una fecha del pasado. Sin embargo –y por suerte– no ocurrió nada parecido. Hoy, a las puertas del 2000, seguimos sin tener la capacidad de enviar naves espaciales con tripulantes hibernados y, a pesar de los milagros de la clonación, que nos permiten acercarnos cada vez más a los misterios del ADN, aún no hemos "creado" ningún superhombre.

No obstante, si dejamos de lado esta previsión equivocada, *La semilla del espacio* tiene dos grandes cualidades. La primera es que se trata de un thriller en toda regla, con la *U.S.S. Enterprise* en manos de un puñado de "terroristas" y un "malo" que logra que le ayude una teniente que se enamora de él... La segunda es la magistral interpretación de Ricardo Montalbán, en el papel de Khan. El carisma de esta interpretación impresionó tanto al productor Harve Bennett y al director Nicholas Meyer, que les impulsó a elegir, casi quince años después, este episodio como base para la segunda película de ***Star Trek***.

En este capítulo, además, hay maquetas y efectos especiales creados expresamente para la ocasión, algo bastante raro en la Serie Original, debido a los notorios problemas de costes. Por esta razón, la maqueta de la *S.S. Botany Bay* volvería a ser utilizada para la nave de carga del episodio *El mejor ordenador*.



Khan Noonien Singh, o sea el gran Ricardo Montalbán en su primera aparición en Star Trek. El éxito de Montalbán como Khan fue tan grande que influyó, quince años más tarde, en la segunda película de la saga.

TENIENTE TASHA YAR

De origen ucraniano, Natasha Yar nació en una de las colonias federales en las que la población frustró los propósitos de crecimiento y desarrollo. La colonia se transformó de este modo en un lugar de violencia y crimen, en el que Tasha y su hermana vivieron defendiéndose solas después de la muerte de sus padres, hasta que Tasha decidió, a los 15 años, entrar en la Academia de la Flota Estelar.



Decidida y orgullosa, Tasha Yar es la jefe de seguridad a bordo de la U.S.S. Enterprise de Picard.



Por sus dotes de combatiente y su índole agresiva, Yar escogió hacer carrera en la sección de seguridad y fue llamada para desempeñar el papel de jefe de la seguridad en la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, en el 2364. Durante su primer año a bordo, tuvo una breve relación con el teniente comandante Data. Asesinada por la criatura del planeta Vagra II, Tasha pudo dejar a sus amigos un adiós holográfico.



UNA VIDA ALTERNATIVA...

Una "doble" de Tasha Yar vivió en la línea temporal alternativa creada justo después del accidente de la U.S.S. Enterprise NCC-1701-C, *desaparecida en 2344 en un vórtice temporal que la trasladó al futuro. Esta Tasha no fue asesinada, sino que sobrevivió y acabó luchando en la guerra entre la Federación y los klingon en el universo alternativo. De todos modos, cuando la* Enterprise-C *tuvo que volver al pasado, la Tasha alternativa se alistó voluntaria. Al llegar al pasado, fue capturada por los romulanos y obligada a casarse con un comandante enemigo, de quien tuvo una hija, Sela, única prueba del accidente temporal de la* Enterprise-C *tras la muerte de la Tasha alternativa.*

DENISE CROSBY

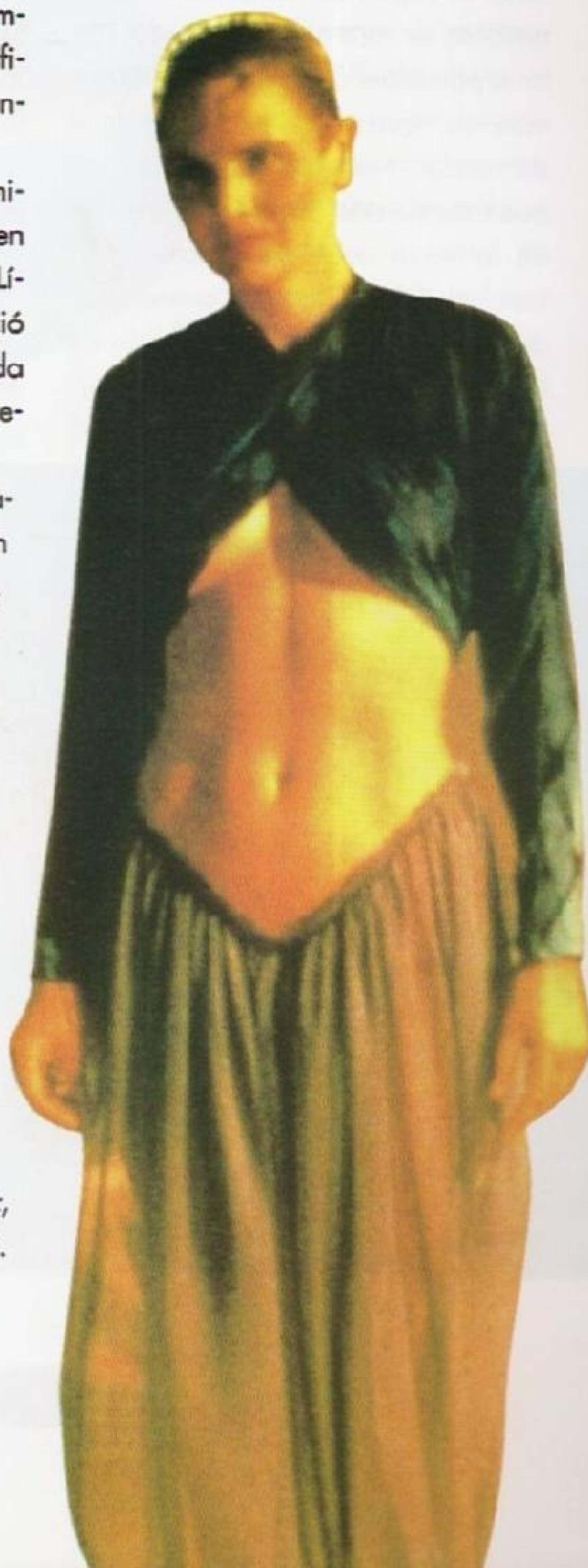
Nacida el 24 de noviembre del 1957 en Hollywood, Denise Crosby, nieta del gran cantante y actor Bing Crosby, asistió desde pequeña a clases de música. Interesándose también en distintas artes creativas, emprendió la carrera de modelo, desfilando en Europa para los más grandes nombres de la moda.

En 1979, de regreso a Estados Unidos, Crosby empezó a trabajar en películas como "Arizona Heat" y "Límite: 48 horas". Más tarde apareció en televisión en papeles de invitada en series como "La ley de Los Ángeles" y "Days of our lives".

Su primer papel de auténtica protagonista lo obtuvo, sin embargo, en una película de bajo presupuesto, "Eliminators". Era su primer paso hacia la ciencia-ficción, el género que iba a favorecer su lanzamiento gracias al papel de jefe de seguridad, Tasha Yar, en *Star Trek: La nueva generación*.

Después de la muerte de su personaje, Denise Crosby volvió a aparecer en la serie interpretando a Sela, la hija romulana de la Tasha Yar alternativa (ver el recuadro anterior). La carrera de la actriz ha continuado también fuera del plató de ***Star Trek***, con películas como "Pet Sematary".

También ha aparecido con regularidad en televisión en el papel de la obsesiva doctora de Lex Luthor en la serie "Lois y Clark - Las nuevas aventuras de Superman".



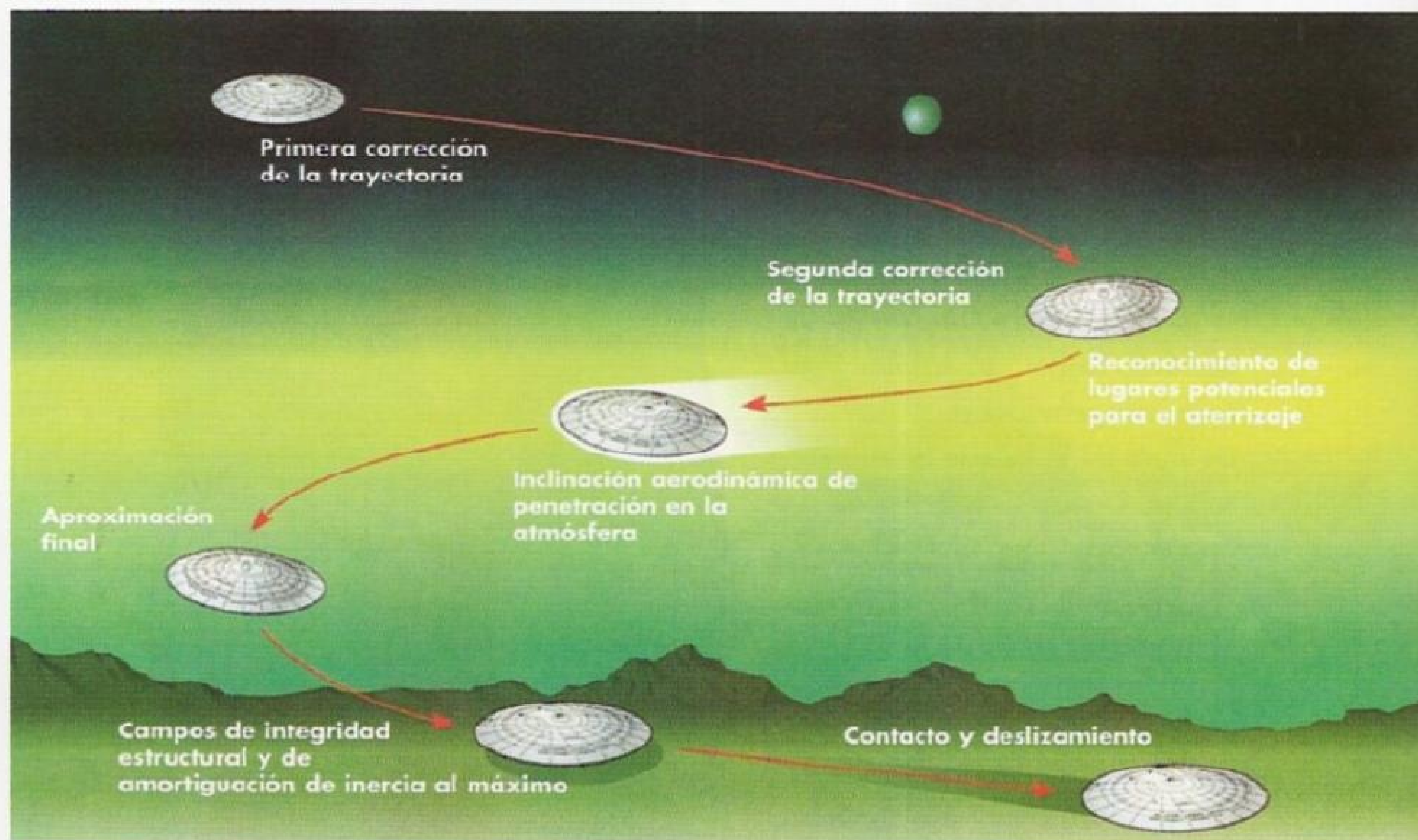
Bella, sexy y con un look vagamente andrógino, Denise Crosby es una de las intérpretes más apreciadas por los fans de Star Trek.

ATERRIZAJE DE EMERGENCIA

Un ataque enemigo o algún grave accidente puede provocar que una nave estelar sufra daños irreparables en plena navegación. En este caso el capitán, tras evaluar la situación, se verá obligado a ordenar la separación de la sección de los motores –que puede explotar– de la del disco. Naturalmente, antes de que esto suceda, toda la tripulación de la nave debe trasladarse a la sección del disco: sólo cuando todos han abandonado la sección de los motores, el capitán dará la orden de que la sección del disco se separe, con el fin de poner a salvo a la tripulación.

Puede suceder que la propia sección del disco resulte a su vez dañada y por tanto, imposibilitada para proseguir la navegación. En este caso, si la nave se encuentra en las cercanías de un planeta, se puede intentar un aterrizaje de emergencia. Con la ayuda de los sensores, se procederá en primer lugar a la elección del punto de aterrizaje: terrenos arenosos, aguas profundas, nieve virgen o

En el esquema se describen las fases finales de un aterrizaje de emergencia de la sección del disco de una nave de clase Galaxia.



praderas son preferibles a otros tipos de terrenos, aunque resulta obvio que –como ocurre en todas las emergencias graves– será la urgencia la que impondrá el tipo de opción. La aproximación a la superficie





La sección de disco de la U.S.S. Enterprise NCC-1701-D entra en la atmósfera del planeta Veridia III.

del planeta puede llevarse a cabo íntegramente mediante ordenador, aunque siempre es aconsejable un control directo por parte del piloto, con lecturas seguidas de los datos trasmitidos por los sensores, para modificar rumbo y trayectoria en base a las condiciones reales de la atmósfera. Lo mismo vale para la fase final del aterrizaje, durante la cual el piloto debe demostrar su habilidad para coordinar, de acuerdo con el ordenador, las operaciones necesarias para que la sección de disco se asiente en un terreno lo más adecuado posible. Huelga decir que esta maniobra es delicada y compleja en extremo, y que implica un riesgo muy elevado para la integridad de la tripulación. Cabe destacar que, amén de las numerosas simulaciones por ordenador, sólo se ha dado un caso en que el aterrizaje se haya llevado realmente a cabo: cuando la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, habiendo sufrido graves daños por el ataque de un *Ave de guerra* romulana, realizó un aterrizaje de emergencia en el planeta Veridia III.

La función principal de la separación de la nave es permitir que la sección de disco se ponga a salvo.



TODOS LOS COLORES DE *STAR TREK*

Uno de los méritos indiscutibles de la Serie Original de ***Star Trek*** fue el de presentar a los espectadores de la televisión estadounidense una variedad de alienígenas nunca vista. De aspecto insólito e intrigante, las distintas razas alienígenas de ***Star Trek***, con sus historias, culturas y costumbres, no respondían a los cánones convencionales de la ciencia-ficción, cuya tendencia consistía en reducir a todas las formas de vida extraterrestre a la clásica doble dimensión de "feos-y-malos". Unos ejemplos:







ANDORIANOS

Violentos y pasionales, los andorianos se cuentan entre los primeros fundadores de la Federación Unida de Planetas. Además de su característica piel azul, los andorianos tienen en sus cabezas dos órganos muy sensibles parecidos a antenas, que les permiten analizar el ambiente a su alrededor, con un sexto sentido que las demás razas desconocen.

CAPELLANOS

Dotados de una forma de gobierno tribal, los capellanos son valientes luchadores, que tienen una aversión crónica hacia cualquier tipo de cura y medicina. Uno de sus principios fundamentales es, de hecho, la ley según la cual los fuertes deben prevalecer necesariamente sobre los débiles.

Desfile de estrellas alienígenas de la Serie Original. Desde la izquierda: unos capellanos, un tellarita, un andoriano y un gorn.

DELTANOS

Naturales del planeta Delta IV, los deltanos tienen la cabeza completamente calva, con la única excepción de las cejas. Dotados de una sexualidad muy desarrollada, tienen feromonas tan potentes que interfieren a menudo con las funciones normales de los humanoides con los que se encuentran trabàjando; no es en balde que todos los deltanos que prestan servicio en la Flota Estelar deben formular obligatoriamente un juramento de celibato.

TELLARITAS

Raza evolucionada de humanoides con aspecto porcino. De temperamento vivo, los Tellaritas gustan de cualquier tipo de discusión, incluso las que no desembocan en resultados concretos.

THOLIANOS

Raza inteligente, una de cuyas características más conocida es su extrema puntualidad, los tholianos tienen una cultura agresiva, pero no violenta. Sus tácticas de combate recuerdan las de las arañas: mediante unos dispositivos especiales sus naves pueden crear en pocos minutos verdaderas telarañas de energía con las que envuelven a sus adversarios.

Enfrentados a la Federación desde hace siglos, respetan ahora un frágil alto el fuego que les permite realizar provechosos negocios.





GORNS

Con aspecto de grandes reptiles, los gorns poseen una cultura y un desarrollo tecnológico análogos a los de muchas razas de la Federación, tienen un sentido muy fuerte de la territorialidad y no dudan en combatir contra cualquier criatura que penetre sin su consentimiento en sus territorios.

PRIMER PLANO DE UN DESCONOCIDO



El fáser es sólo uno de los muchos objetos de escena creados por Wah Chang.

Uno de los efectos más relevantes, también a nivel comercial, del gran éxito de ***Star Trek*** ha sido sin duda la introducción progresiva en el mercado, a lo largo de las décadas, de un sinfín de juguetes, maquetas y objetos varios inspirados en los artefactos hiper-tecnológicos utilizados por los protagonistas de las películas y series de la célebre saga.

A pesar de tanto éxito, entre todos los artífices de ***Star Trek***, uno de los menos conocidos es el autor de muchos de estos objetos: Wah Chang, el escultor que puede vanagloriarse de haber diseñado y realizado el fantástico tocado que Elizabeth Taylor lució en "Cleopatra" y que trabajó en películas tan prestigiosas como "El rey y yo". El encuentro de Wah Chang con la ciencia-ficción tuvo lugar en la serie "The Outer Limits" y fue gracias a su trabajo en esta ocasión lo que hizo que los productores de ***Star Trek*** se fijaron en él, contratando sus servicios y su creatividad.

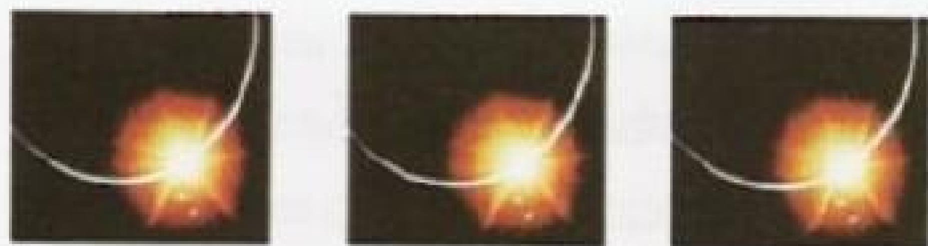
Aun siendo Chang un artista excelente y su aportación a ***Star Trek*** de importancia fundamental, su presencia constituyó asimismo una fuente de roces continuos entre el laboratorio de la Desilu que fabricaba los objetos de ***Star Trek*** y el sindicato de los "propmakers", es decir, los encargados de realizar los objetos de decorado para el mercado de Hollywood.





Bob Justman, productor asociado de la Serie Original, relata en su reciente libro "Inside **Star Trek** - The Real Story", una anéc-

dota acerca de la extraña situación que se creó cuando se planteó la necesidad de producir los fásers. En la Desilu no habían logrado fabricar un modelo satisfactorio; Justman convocó entonces a Wah Chang y Gene Warren a los que entregó los bocetos de Jefferies. Al cabo de unos días volvieron a verle con todo lo que necesitaba: fáser, tricorder y comunicadores. Sin embargo, había un inconveniente: Wah Chang no estaba inscrito en el sindicato y, por lo tanto, sus objetos no podían ser utilizados. De hecho, el sindicato le denegaba el acceso temiendo que su talento pudiera dejar sin trabajo a los demás asociados. De modo que





Justman mintió, declarando que era él quien había inventado los objetos construidos por Wah Chang, y que los mismos habían agradado a la producción de ***Star Trek***, que se los había comprado. De esta forma, Chang no resultaba vinculado a Desilu: era un artista autónomo, que vendía sus creaciones al mejor postor. El problema legal estaba resuelto, pero la producción se vio obligada a seguir considerando a Wah Chang como colaborador externo, dejándole en un segundo plano, aunque se tratara a todos los efectos de uno de los pilares fundamentales de ***Star Trek***.





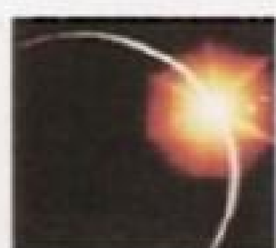
El diseño original de Wah Chang para el tricorder y el modelo final, ya construido.

UNA NUEVA PELÍCULA PARA UNA NUEVA ÉPOCA

La primavera de 1990 había marcado un hito en el control creativo de la saga cinematográfica de ***Star Trek***. Gene Roddenberry estaba ocupado con *Star Trek: La nueva generación* y su estado de salud iba empeorando, impidiéndole estar tan presente como antes. Harve Bennett, decepcionado por la negativa a producir su película sobre los años de la Academia, había abandonado la producción de ***Star Trek***. La Paramount necesitaba alguien que se hiciera cargo de la continuidad de la saga, de modo que Leonard Nimoy entró a formar parte del equipo en calidad de productor, autor, director y, obviamente, intérprete de la película a realizar. Nimoy había asumido de esta forma una carga muy pesada e inmediatamente buscó buenos colaboradores para compartirla. La llegada a la producción de Ralph Winter, un "veterano" de ***Star Trek*** desde la segunda película, permitió a Nimoy concentrarse en el argumento a desarrollar. El intérprete de Spock tenía pensada una historia capaz de fundir las distintas tramas desarrolladas a lo largo de la saga en un filón narrativo único, haciendo coincidir los itinerarios de la película con las historias de *Star Trek: La nueva generación*. La alianza con los klingon, desde luego el acontecimiento más revolucionario desde el punto de vista narrativo de la nueva serie de televisión, podía ofrecer un excelente punto de partida para la idea de Nimoy: ilustrar de forma metafórica la era de la "perestroika" y de la "glasnost", reflejando en la ficción el cambio en las relaciones entre Estados Unidos y la Unión Soviética con la nueva colaboración entre la Federación y el Imperio Klingon.







La idea de Nimoy encontró desde el principio un defensor en Nicholas Meyer, autor y director apreciado por los aficionados por su excelente trabajo en *Star Trek II: La ira de Khan*. Meyer, fascinado por la perspectiva de una historia compleja y con referencias concretas al presente, aceptó el cargo de director y coautor. Junto con él también trabajó en el proyecto Denny Martin Flinn, un excelente guionista, que de inmediato empezó a poner por escrito las ideas de Nimoy y Meyer. Este trío trabajó teniendo siempre presente que ***Star Trek*** daba lo mejor de sí misma cuando un contenido cargado de significados profundos se fundía con una trama espectacular y emocionante, llena de acción y de

La alianza con los ex enemigos klingon está en la base de la evidente metáfora política del sexto film.



aventura. Ello hizo que la metáfora política se enlazara con una especie de historia policíaca de tipo Sherlock Homes, en la cual Spock intenta descubrir pruebas que permitan demostrar la inocencia de Kirk y McCoy, acusados injustamente del asesinato del canciller klingon Gorkon.

Para poder producir la película respetando los plazos y el presupuesto establecidos por la Paramount, Meyer y Flinn pusieron inmediatamente manos... al guión. Las comunicaciones por ordenador resultaron esenciales para su trabajo a cuatro manos, puesto que Meyer tenía compromisos en Londres. En diciembre de 1990 ya estaba listo un primer guión, que fue presentado a los estudios. A partir del momento en que la Paramount dio su conformidad, empezó una carrera contrarreloj para acabar la película antes de las celebraciones del XXV aniversario del nacimiento de la saga.

La evolución del guión hacia un producto acabado capaz de satisfacer a todo el mundo y ofrecer un gran espectáculo no fue nada fácil. Había que dar a los siete "protagonistas" un papel relevante, teniendo en cuenta, como es lógico, sugerencias, críticas y peticiones concretas que llovían de todas partes. Cuando se hizo pública la aparición de un sexto film con el reparto clásico, el entusiasmo de los fans tuvo como contrapunto las ironías de periodistas y críticos de prensa y televisión: la edad de los actores se convirtió en uno de los blancos preferidos de cómicos y presentadores americanos, que se extrañaban de la "longevidad" de una tripulación que ya parecía pasada de moda. Indiferentes a las críticas, actores y técnicos estaban preparados para dar comienzo a la realización del sexto capítulo de la saga; un capítulo que se anunciaba grandioso, capaz de marcar una época.



continuará

GRACIAS, VOY POR LA ESCALERA

Si una nave estelar en misión de exploración tiene que enfrentarse a peligros desconocidos o sufrir algún ataque imprevisto, hay que recordar que el centro de control auxiliar siempre puede echar un cable. En lo referente al transporte en el interior de la nave... ¡cuidado con él!, si no se quiere convertir a la persona transportada en un elemento decorativo.

CENTRO DE CONTROL AUXILIAR - Se encuentra en todas las naves de la Flota Estelar y puede ser utilizado en los casos en que el puente de mando y los equipos de control que contiene resulten dañados de forma irreparable. A través de las consolas del centro de control auxiliar, el capitán y sus oficiales pueden pilotar la nave, controlar los motores, los sistemas de soporte vital y otros sistemas básicos de la nave; es decir, pueden ejecutar las maniobras necesarias para llevar a la nave hasta una base en la que pueda ser reparada.

TRANSPORTE EN EL INTERIOR DE LA NAVE - El transportador funciona de forma óptima cuando los obstáculos entre el punto de salida y el de llegada son mínimos y en el lugar de re-materialización no se hallan presentes estructuras complejas. Por este motivo, el transporte en el interior de una nave es mucho más peligroso que el que lleva desde la nave hasta la superficie de un planeta. Paredes y equipamientos presentes crean interferencias que hay que compensar cuidadosamente para no materializar al viajero dentro de un tabique o de una consola.

ANIMACIÓN SUSPENDIDA - Sueño inducido al que se sometían los viajeros antes del descubrimiento de los motores de hiperespacio cuando, para recorrer el sistema solar, se necesitaban cientos de años, mientras que a factor de curvatura 2 es suficiente una hora. La animación suspendida o hibernación se realizaba reduciendo, hasta casi anularlas, todas las funciones metabólicas.



TENTATIVA DE SALVAMENTO

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Errand of mercy*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
John Newland
Argumento y guión:
Gene L. Coon
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
John Colicos	Kor
John Abbott	Ayelborne
Peter Brocco	Claymare
David Hillary Hughes	Trefayne

Producción:
Desilu en asociación
con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

El capitán Kirk recibe la misión de proteger el planeta Organia, situado en la frontera entre la Federación y el Imperio Klingon, y evitar su conquista por los salvajes klingons. A pesar de que los organianos no parecen muy dispuestos a recibir protección, Kirk está decidido a llevar a término su misión, y se verá así luchando en dos frentes: contra los klingon, para que no descubran que es un oficial de la Flota Estelar, y contra los pacíficos organianos, en apariencia completamente indiferentes ante la eventualidad de ser anexionados por los klingon.

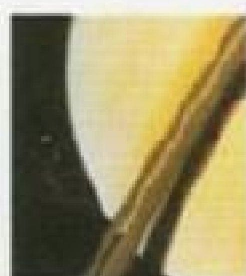
EL ALBA DE UNA CIVILIZACIÓN

Es en *Tentativa de salvamento* cuando se produce la entrada en escena de una de las razas más populares del universo "multiétnico" de ***Star Trek***: los klingons, alias los "malos" de la Serie Original. En esta su primera aparición, los klingons todavía aparecían como muy "simplistas" comparados a como aparecerían después, con las sucesivas reelaboraciones tanto en lo que se refiere a su aspecto físico como en lo que atañe a su personalidad.

John Colicos es el intérprete del primero –y quizá el más apreciado– de los klingons de la Serie Original: Kor. Fue él mismo quien sugirió al maquillador algunas alteraciones para hacer que el aspecto de su personaje y de los demás klingons fuera lo más maléfico e impactante posible. En realidad, muchos de los rasgos de Kor recuerdan los del bárbaro mongol Gengis Khan: la forma de la barba, las pronunciadas cejas, el uniforme de malla metálica, que re-



Sonrisa sardónica y aspecto vagamente demoniaco: es Kor, el klingon, el Gengis Khan del futuro.




cuerda las antiguas cotas... El color de piel de los klingon fue enseguida cambiado y notablemente modificado, igual que el aspecto general de la cara y la frente, hasta llegar a la completa transformación que se encuentra en la última saga de la serie, *Star Trek: La nueva generación*.

Entre otras cosas, en este episodio, los klingons muestran un carácter muy elemental y están al parecer desprovistos de sentido del honor. Dedicados únicamente a la conquista, a la destrucción y a la barbarie, su líder, Kor, manifiesta una personalidad de tirano implacable que queda explícita en su orden sumarial: "Ejecutad a cien organianos por cada klingon muerto..." Aún quedaban muy lejos los complejos dictados de la sociedad klingon, con sus rituales de batalla y su acusado sentido del honor, tal como quedarían fijados en episodios posteriores.





Dos escenas de* Tentativa de salvamento*, el primer episodio en el que aparecen los temibles klingons.



SALTÁNDOSE LAS REGLAS

Es bien sabido entre los fans de **Star Trek** *que uno de los proverbios más queridos de los klingon es aquel que insta a "no beber con el enemigo".*

Esta máxima, que ejemplifica una de los pilares fundamentales de la personalidad klingon, tal como ha resultado de la evolución de los últimos años, es evidentemente ignorada por Kor en Tentativa de salvamento*, ya que, mientras intercambia cuatro frases con su cordial enemigo Kirk, no duda en ofrecerle tranquilamente algo de beber.*

ESTE LADO DEL PARAÍSO

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *This Side of Paradise*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Ralph Senensky
Argumento y guión:
Nathan Butler (seudónimo de Jerry Sohl)
Guión:
D. C. Fontana
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Jill Ireland	Leila Kalomi
Frank Overton	Elias Sandoval

Producción:
Desilu, en asociación
con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* llega a Omicron Ceti III, donde una investigación revela que el planeta está recibiendo una concentración letal de rayos Berthold, a los que los seres humanos sólo pueden sobrevivir unas pocas horas.

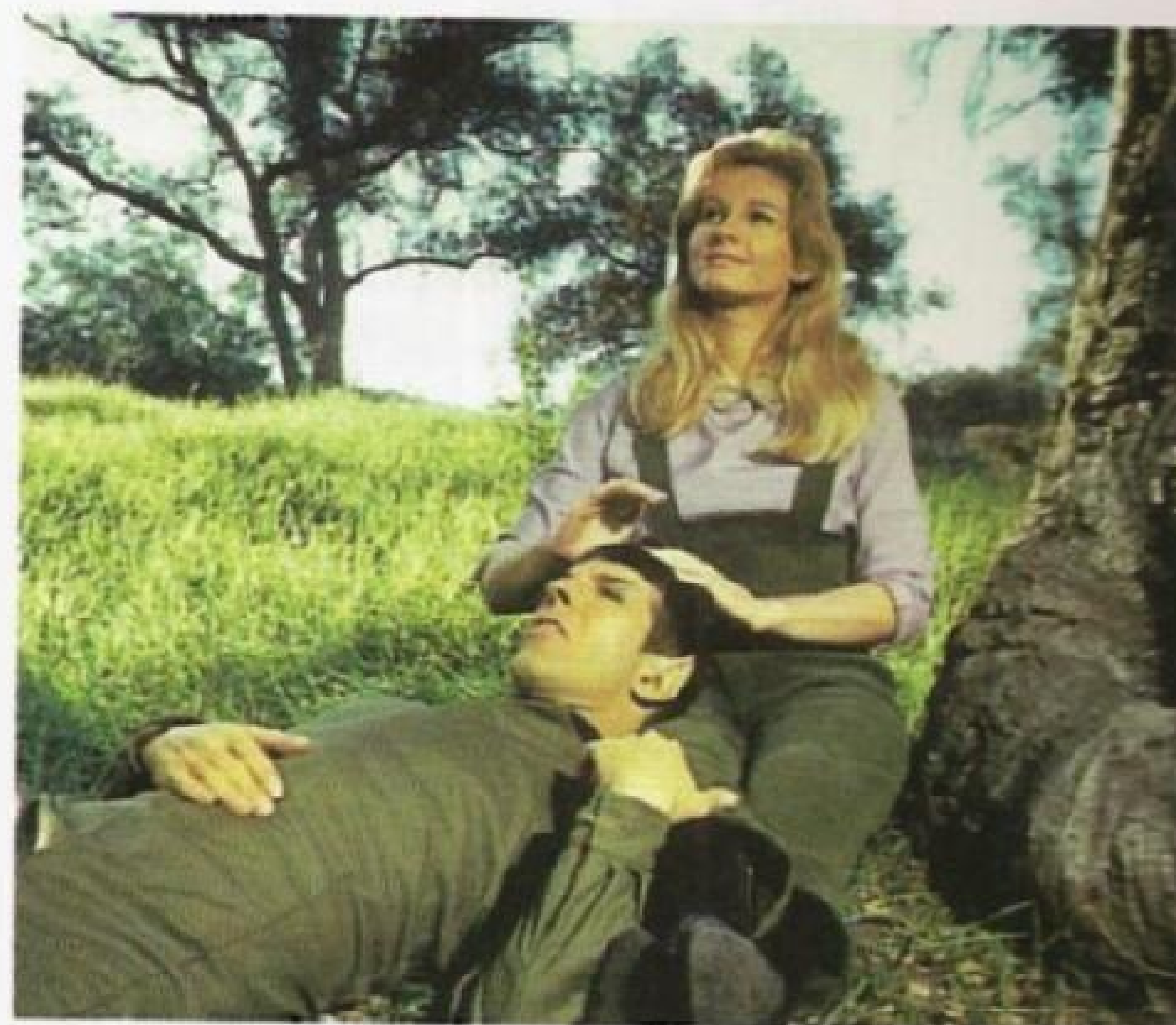
Por ello, Kirk y los suyos reciben una gran sorpresa cuando descubren que los colonos, que habían llegado tres años antes, siguen con vida. Al examinarles, McCoy descubre que incluso sus antiguas heridas y lesiones han desaparecido completamente, como si misteriosamente los colonos hubieran encontrado el elixir de la eterna juventud...

EL ROMÁNTICO SEÑOR SPOCK

Tal como sucede a menudo en el mundo de ***Star Trek***, y como seguramente seguirá ocurriendo, el capítulo *Este lado del Paraíso* que podemos ver actualmente en pantalla es muy distinto de la idea original. El guión original, obra de D. C. Fontana y Jerry Sohl, era decididamente diferente, por no decir que discordante, respecto a la versión que finalmente se filmó.

En realidad, el protagonista de la historia debía haber sido Sulu, que descubría en el episodio que tenía una enfermedad que le obligaría a presentar la dimisión de su puesto en la Flota Estelar. Una vez con sus compañeros en el planeta Omicron Ceti III, Sulu habría decidido vivir a fondo la relación que se estaba creando entre él y Leila, quedándose en el planeta, sobre todo tras haber descubierto que las esporas del planeta tenían el poder de curarle.

Incluso esas esporas de increíbles propiedades terapéuticas eran distintas en esa primera versión, ya que no eran producidas por unas plantas en particular, sino que eran verdaderos seres inteligentes, dominados por una inteligencia superior a la que todas las personas "poseídas" quedaban conectadas telepáticamente. El antídoto a sus efectos no eran las emociones violentas sino, en un toque más prosaico, un grupo sanguíneo determinado o la presencia de alcohol en la sangre. Dejando de lado los cambios acerca de la naturaleza de las esporas, la razón por la que Sulu no obtuvo el papel protagonista fue probablemente... Spock, o mejor dicho, el éxito que el personaje interpretado por Leonard Nimoy estaba obteniendo entre el público femenino. En efecto, muchas de las cartas "pícaras" que las espectadoras enviaban a la cadena de televisión pedían "justicia, una satisfacción": el público femenino quería que, al menos por una vez, se concediera a Spock la oportunidad de demostrar las emociones que seguía reprimiendo.



Un inédito Spock romántico se enfrenta, por una vez, con problemas de corazón.

GUINAN

Nacida en el siglo XIX, Guinan pertenece a la raza de los el-aurianos, que a finales del siglo XXIII fueran casi exterminados por los borg. Los pocos supervivientes se dispersaron por la galaxia, huyendo de sus terribles enemigos y perdiendo todo vínculo con su destruido planeta.

Guinan, con la sabiduría que le otorgan la edad y el hecho de haber sabido siempre escuchar a los demás, fue escogida por Picard para que dirigiera el bar del Ten-Forward, el lugar de reunión favorito de la tripulación a bordo de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*. Su actitud amable y tranquila y su sonrisa cautivadora hacen que sea la persona ideal para que la atmósfera del bar resulte acogedora.

De su pasado se sabe realmente muy poco y a ella misma no le gusta explicar los detalles: sabemos que ha vivido bastante tiempo en la Tierra, que residía en San Francisco hacia el año 1893 y que ha viajado por muchos planetas. En el transcurso de uno de estos viajes encontró a Q, al que conoce desde hace dos siglos y que no le cae muy bien. También se sabe que se ha casado varias veces y que tiene muchos hijos. Pero lo más misterioso en ella es su capacidad de trascender el tiempo y el espacio percibiendo realidades que van más allá de las barreras temporales que separan los universos: capacidades que tal vez puedan explicarse por el hecho de que una parte de ella sigue existiendo en la anomalía espacio-temporal conocida como El Nexo.



La misteriosa Guinan pued[e] aparecer tan pronto en su papel de gerente de Ten-Forward como en indumentaria decimonónic[a]



WHOOPI GOLDBERG

Ganadora de un Oscar a la mejor actriz por "El color púrpura" y famosa intérprete de muchas películas de éxito, Whoopi Goldberg siempre ha confesado tener una gran deuda profesional con ***Star Trek***. De hecho, la actriz, nacida el 13 de noviembre de 1949 en Nueva York, fue desde el principio una gran admiradora de la Serie Original, hasta el punto que la presencia de la teniente Uhura, interpretada por Nichelle Nichols, en el puente de mando de la *U.S.S. Enterprise* representó a sus ojos una fuente de coraje e inspiración. Este personaje, presentado en pie de igualdad con los demás oficiales, más allá de prejuicios raciales o sexistas, contribuyó en gran medida a que tomara la decisión de lanzarse con la cabeza bien alta al mundo del espectáculo.







De modo que, precisamente para pagar lo que de alguna manera ***Star Trek*** le había dado, Whoopi Goldberg quiso interpretar en *Star Trek: La nueva generación* el personaje de Guinan, cuyo nombre se inspira en una famosa barman del período de la ley seca, Texas Guinam.

Admirada por el público estadounidense por su trabajo en teatro y en televisión, Whoopi Goldberg debe su fama mundial sobre todo a sus numerosas películas taquilleras, entre las que recordamos, amén de "El color púrpura", "Jumpin' Jack Flash", "Ghost", las dos "Sister Act" y "Corina, Corina". Últimamente también ha prestado su carismática voz a personajes de dibujos animados, interpretando al libro romántico en la versión original de "El guardián de las palabras" y a una de la hienas en "El rey león".



Feliz de poder participar en la serie que tanto le había gustado en su juventud, la Goldberg es una de las estrellas invitadas más prestigiosas de Star Trek.

EL *AVE DE GUERRA* ROMULANA

El *Ave de guerra* de clase *D'deridex*, poderosa astronave de guerra y verdadera punta de lanza de la Flota romulana, tiene una longitud que dobla la de una nave estelar de clase *Galaxy* e idéntica potencia ofensiva y defensiva. Hasta el año 2364 la Flota Estelar desconocía la existencia de estas nuevas y potentes naves romulanas, que utilizan como fuente de energía una singularidad cuántica artificial. Al igual que la antigua *Ave de guerra* romulana utilizada un siglo antes, este tipo de nave estelar no fue compartida con los klingons durante los períodos de alianza en-

Los camarotes se encuentran en la sección delantera, donde también está ubicado el puente de mando.

Propulsada por una singularidad cuántica artificial, algo así como un agujero negro en miniatura, el *Ave de guerra* romulana es relativamente lenta debido a su inmensa mole.



Obviamente el *Ave de guerra* debe el nombre a su parecido con un ave de rapiña. Su aspecto agresivo ha contribuido a reforzar su temible fama.

tre ambos imperios, contrariamente a lo que sucedió con el *Pájaro de presa*. Su utilización corresponde por lo tanto de forma exclusiva al Imperio Romulano y refleja, en su perfil y en el aspecto general del fuselaje, el carácter de los propios romulanos, raza orgullosa y agresiva pero también capaz de tácticas de una sutileza inesperada.

Equipado con un dispositivo de camuflaje muy sofisticado, el *Ave de guerra* romulana puede recorrer largas distancias en condiciones de invisibilidad a los sensores enemigos, característica que los comandantes romulanos aprovechan a menudo para adentrarse sin ser detectados en territorio enemigo.





Mucho más grande que una nave de clase Galaxy, como la U.S.S. Enterprise NCC-1701-D (véase esquema), y equipada con un potencial bélico impresionante, el Ave de guerra romulana hizo su aparición entre los años 2311 y 2364, es decir en el período en que la Federación no tuvo contacto con los romulanos, que atravesaban una fase de intensa evolución interna.

DONDE LA CIENCIA NO PUEDE LLEGAR

"Dios no juega a los dados", sentenció Albert Einstein hablando del desarrollo de la mecánica cuántica, y expresando de esta forma su rotunda negación de la hipótesis según la cual el universo podría estar regido por el azar.

El problema principal para los científicos actuales estriba precisamente en el hecho de que las dos teorías más importantes de la física, la



cuántica y la de la relatividad, no pueden conciliarse cuando se trata de explicar determinadas particularidades del universo. Ello hace que de momento resulte imposible enunciar una Teoría Única; con la esperanza de poderla formular algún día los científicos persiguen el sueño de dar una explicación a todos los fenómenos, desde el nacimiento del universo hasta su muerte.

De hecho, si en la actualidad la ciencia puede elaborar hipótesis acerca de lo que ocurrió a partir del instante siguiente al Big Bang, no ha podido decirnos en cambio por qué empezó todo, ni revelarnos la causa primera y el sentido de nuestra existencia. Sólo la fe, de cualquier credo o confesión, puede dar respuesta a estos eternos interrogantes.

Pero la ciencia desde siempre se opone a dogmas y creencias, siembre ha sido incapaz de creer en Eva y Adán... No obstante, en los últimos años, hemos podido asistir a un acontecimiento singular: algunas corrientes científicas autorizadas han llegado a postular el denominado "principio antrópico", una teoría que afirma que el universo es tal como lo vemos precisamente porque existimos, puesto que si no existiéramos no habría nadie que planteara interrogantes.

Este tipo de posición desplaza el territorio de la cuestión, que del ámbito de la física se desliza hacia la filosofía; los científicos, incluso antes de estudiar la elaboración de las leyes físicas, deben plantearse una cuestión típicamente filosófica, la de cómo influye la mirada del observador en el fenómeno observado. La objetividad, el territorio fundamental de la ciencia, entra en crisis y las respuestas posibles pueden llegar a implicar nuevamente a la religión...



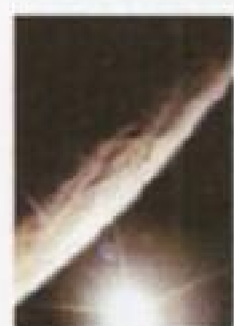




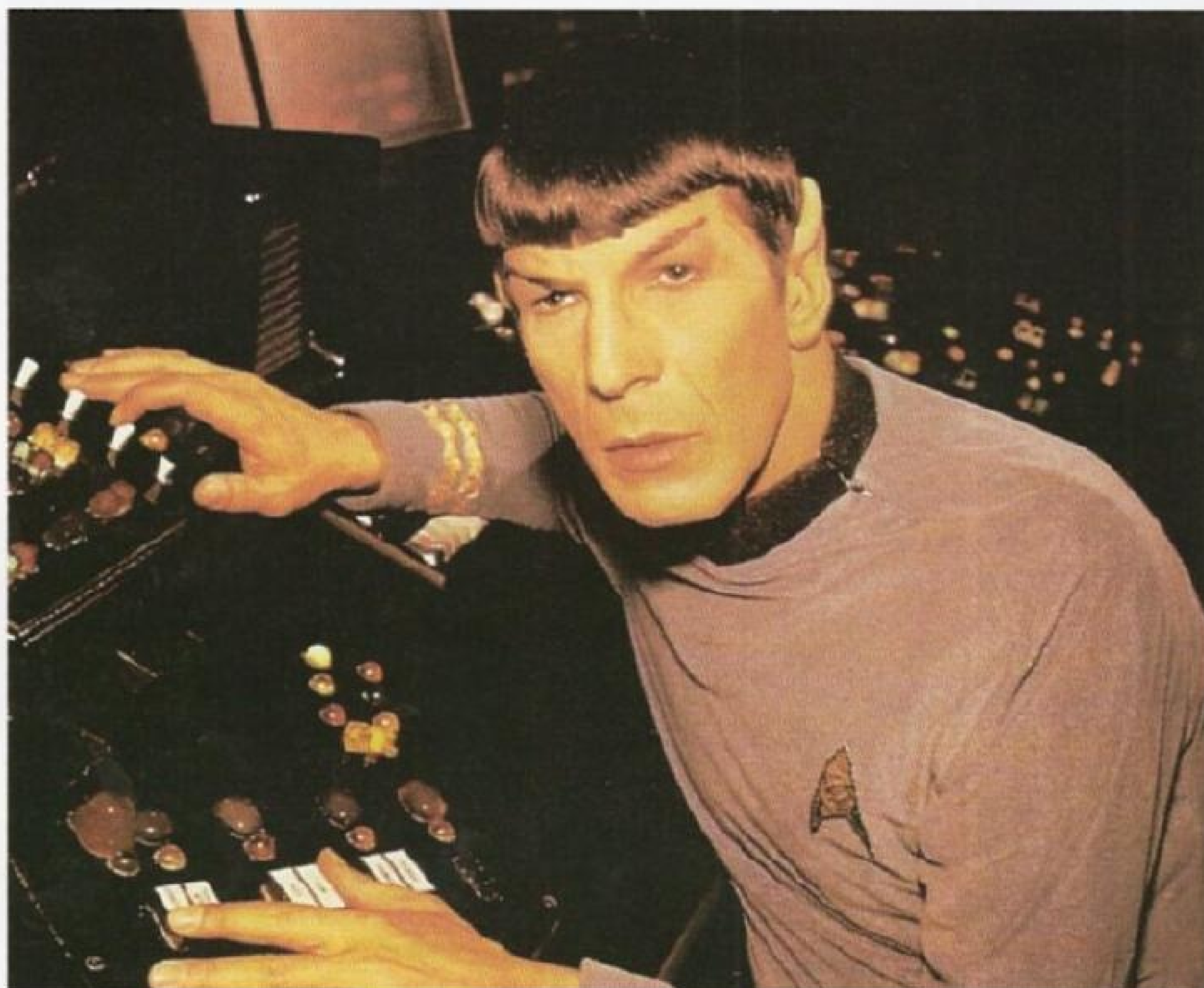
En toda esta discusión, la ciencia-ficción desempeña un papel nada despreciable, al tener la libertad de poder traspasar cualquier frontera. La ciencia-ficción, por ejemplo, puede escaparse de la trampa de las teologías que ponen a los terrestres en el centro de la atención divina; un ejemplo interesante de ello es la novela "Cirque", de Terry Carr, en la que todas las religiones del universo confluyen hacia el misterio de un inmenso abismo, sede de la Verdad y de la Redención Última.

Otro caso de religión universal se encuentra en la célebre saga de "La guerra de las galaxias", donde la "Fuerza" impregna todas las cosas existentes, tanto las animadas como las inanimadas. Pero una vez más es ***Star Trek*** la que tiene el valor de cabalgar el presente, proponiendo un futuro en el cual la fe en la racionalidad de la tecnología se conjuga con la certidumbre de la existencia de una respuesta al misterio de nuestra presencia en el mundo; respuesta que, al fin y al cabo, también es una de las metas implícitas del incansable viaje de exploración de la *U.S.S. Enterprise*...









Aunque los vulcanos formen parte de la fantasía, cualquier propuesta de Teoría Única debería tener en cuenta la posible existencia de otras especies.

EN EL PAÍS DE LOS JUGUETES

Resumir en pocas líneas una compleja disertación acerca del coleccionismo de objetos inspirados en el fenómeno ***Star Trek*** es una empresa harto difícil. Desde su primera aparición en làs pantallas de televisión estadounidenses, hace más de treinta años, ***Star Trek*** ha dado vida a la producción en serie de muñecos, juegos, maquetas y gadgets.

Muchos de estos objetos, como siempre ocurre, se han convertido con el paso de los años en verdaderas rarezas, piezas de coleccionismo muy buscadas. Tal es el caso, por ejemplo, de unos muñecos producidos en 1975, que representaban protagonistas y alienígenas de la serie original; ya entonces sus cotizaciones eran tan elevadas que el muñeco "andoriano" alcanzó la bonita suma de 300 dólares.

Huelga decir que en la actualidad es posible llenar literalmente todos los rincones de una casa con objetos de ***Star Trek***. Cortinas y toallas con imá-



Desde los muñecos a las vajillas, de los juegos a los pins, las maquetas y los gadgets más extraños... también los objetos de coleccionista sirven para medir el éxito de Star Trek.





genes de la *U.S.S. Enterprise*, adornos magnéticos para enganchar en la nevera, vasos, tazas y vajillas, cajas de galletas, huchas, posters y objetos de decoración de todo tipo, "mousepads", carpetas, relojes, adornos para el árbol de Navidad... Y no sólo eso: ***Star Trek*** también puede vestir: corbatas, chalecos, jerseys, camisetas y gorras de estilo "trek", y también pendientes, llaveros, pulseras, chapas, accesorios, plumas, mecheros...

¡Todo esto, por supuesto, sin contar los objetos más "clásicos", como los comics, libros, discos, vídeos, cromos, figuras de todas las tallas y materiales posibles, maquetas de naves estelares, o juegos de mesa y de ordenador...! No hay que olvidar los juguetes para niños: reproducciones de fásers y tricorders dotados de luz y sonido, accesorios perfectos de los uniformes de toda la serie.

Las empresas especializadas en este tipo de productos derivados, pudiendo contar con toda seguridad con un público muy amplio, han hecho su fortuna, convirtiéndose en una presencia ineludible en todas las convenciones y encuentros, con vistosos stands que inevitablemente son asaltados por centenares de participantes. Porque es posible que un aficionado no se sepa de memoria todas las películas de la saga... ¡pero un aficionado no puede definirse como tal si no lleva al menos un pin de ***Star Trek*** en la solapa!



Con sus acabados idénticos a los originales, algunos juguetes, como este tricorder cardasiano, son objetos de colección de gran valor.



De seguro impacto entre los fans de Star Trek son las miniaturas que reproducen personajes de las diferentes series.

LA ÚLTIMA BATALLA DE LOS VIEJOS LEONES

Después de superar muchas dificultades, la producción de *Star Trek VI: Aquel país desconocido*, el sexto largometraje de la saga de ***Star Trek***, tuvo que enfrentarse a una importante dificultad: su financiación. Como siempre, el presupuesto era demasiado elevado para los directivos de la Paramount, y ninguno de los artistas y técnicos implicados quería arriesgarse a que la película no se hiciera: no podía perderse una ocasión como el 25 aniversario de la saga, de modo que se empezó a intentar reducir costes.

En honor de la verdad hay que decir que los primeros en recortar fueron precisamente Leonard Nimoy y William Shatner, junto con Nicholas Meyer, Steven Charles Jaffe y Ralph Winter, es decir, el corazón productivo de la sexta película: sus sueldos sufrieron recortes importantes, pero aun así se trataba a todas luces de una medida insuficiente.







Se pensó en contratar una compañía de efectos especiales algo más barata que la Industrial Light & Magic, pero nadie en la producción se sentía capaz de renunciar a una empresa que garantizaba los mejores efectos especiales en el mercado de Hollywood. De modo que se tomó la decisión alternativa de reducir a la mitad el número de escenas con efectos especiales, rebajándolo de 110 a 51. Aunque durante la postproducción tuvieran finalmente que añadirse 30 escenas más para que algunas secuencias fueran más explícitas, se trataba de todos modos de una reducción importante.

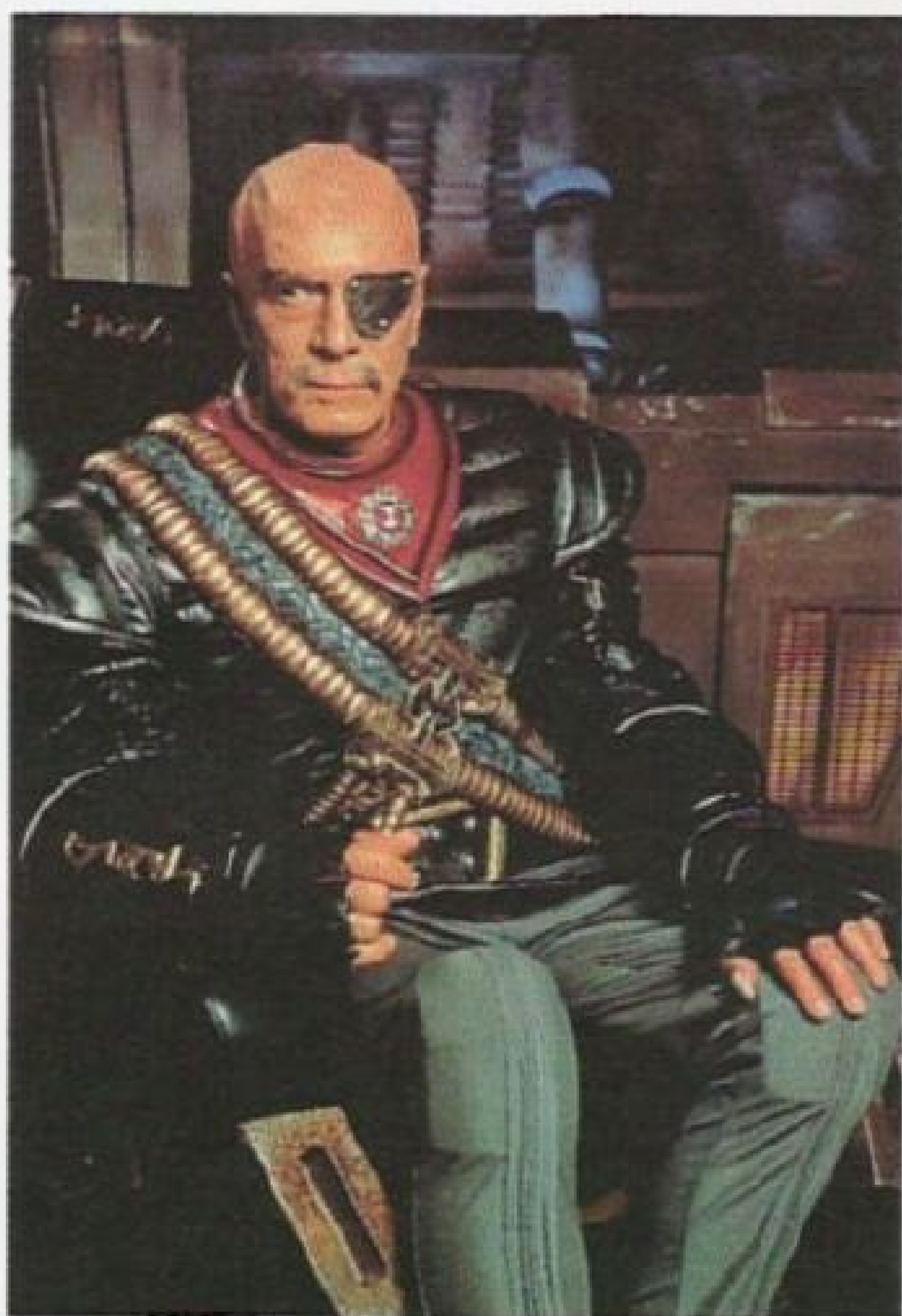
También los decorados sufrieron recortes. En lugar de construir un plató completo para la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-A*, se tomó la decisión de adaptar decorados ya existentes en los platós de *Star Trek: La nueva generación*, aprovechando el período de "vacaciones" de la serie para realizar el rodaje. Así que los pasillos, alojamientos y demás ambientes de la nave de Kirk fueron los mismos que los empleados para la nave estelar del capitán Picard, repintados y con iluminación, moquetas y pantallas renovadas. La realización de todos estos cambios, dos veces, ya que había que volver a ponerlo todo en su sitio para que el equipo de *Star Trek: La nueva generación* pudiera rodar la serie de televisión, costó menos que construir de la nada un nuevo plató. El ahorro también afectó a los pocos exteriores, que se rodaron en lugares lo más cercanos







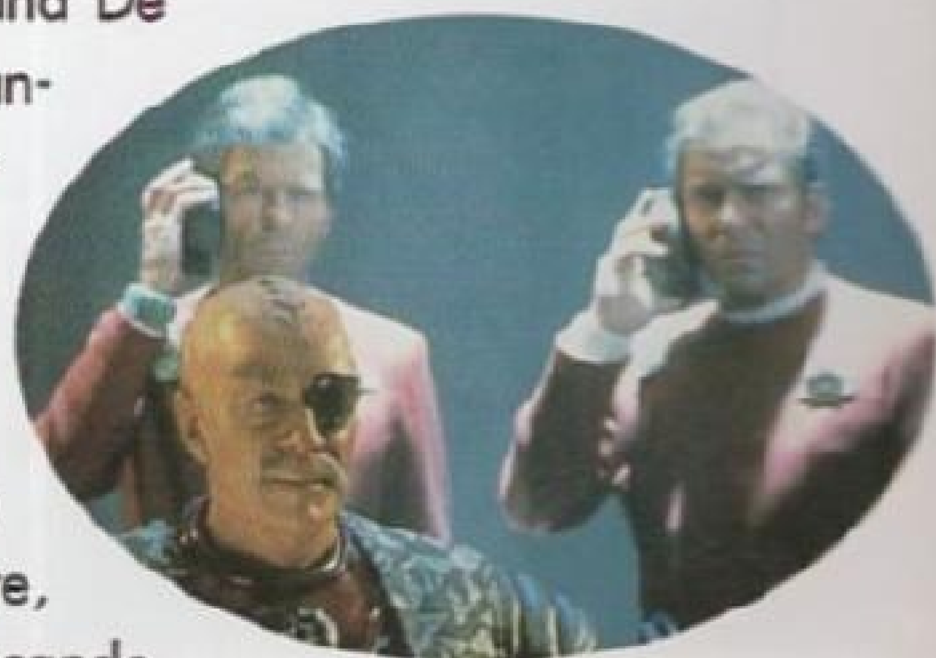
El pérfido general Chang, que conspira contra la alianza entre el Imperio Klingon y la Federación.



posible a los estudios, para no tener que transportar a la "troupe" a centenares de kilómetros de distancia. La única excepción fueron las escenas rodadas en Alaska, indispensables para describir el medio de Rura Penthe y dar un toque de espectacularidad a *Star Trek VI: Aquel país desconocido*. Se trataba de todos modos de tomas panorámicas y planos generales rodados con dobles, puesto que las escenas con los actores se rodaron en Hollywood.

Dejando de lado los costes, al igual que todas las películas de ***Star Trek***, también la sexta tenía que basarse en los personajes y en sus relaciones y no sólo en imágenes...

Nicholas Meyer y Danny Martin Flinn procuraron por lo tanto llevar a la pantalla temas modernos, como el final de la Guerra Fría y la apertura de Rusia, con las posiciones conservadoras o renovadoras que afloraban en ambos bandos. De modo que el cambio y el miedo al cambio se convirtieron en el tema central, el hilo conductor de la estructura de la historia. El paso siguiente consistía en hallar los actores capaces de comunicar estos temas básicos a través de los personajes que actúan en este contexto. Junto con el reparto habitual, los actores invitados se escogieron entre los artistas más valorados y capaces de la industria del cine. Christopher Plummer, David Warner, Kim Cattral y Rosana De Soto estuvieron fantásticos en sus papeles de miembros de razas ya conocidas, pero presentados bajo una luz diferente, con los klingon buscando la paz y los vulcanos conspirando contra la Federación.



Kirk y McCoy escuchan los cargos que se les imputan en el juicio.

Aportaba el toque sensual el personaje interpretado por Iman, modificado hasta tal punto que esta vez la fama de seductor de Kirk salía bastante malparada. De todos modos, algo sí estaba perfectamente claro: se trataba del último capítulo en la pantalla grande del viejo reparto, la última aventura de los viejos leones, y como tal había sido pensado y escrito.

continuará

OTRA TECNOLOGÍA

Comparada con la Alta Tecnología, la muy citada hi-tech que enorgullece a los hombres del 2000, la que aparece en ***Star Trek*** es una tecnología realmente diferente, otra cosa, una tecnología extraña y al mismo tiempo extraordinaria, capaz de transformar a un hombre en datos digitales para devolverlo luego a su versión original. ¡Qué cosas!

CONDUCTOS DE JEFFERIES - Red de pasillos de mantenimiento que atraviesa toda la nave estelar, permitiendo acceder a sistemas de la nave de otra forma inalcanzables y, en determinados casos, realizar reparaciones entre uno y otro nivel. Muy estrechos y angostos, estos pasillos pueden recorrerse sólo gateando.

CÓDIGOS DE LA FLOTA ESTELAR- Son códigos que identifican el grado de una emergencia y la importancia de la intervención requerida de una nave estelar en una situación dada. Código 1, por ejemplo, es el equivalente a una declaración de guerra. Este código se transmitió a la *U.S.S. Enterprise* durante el incidente con los organianos para indicar al capitán Kirk y a su tripulación que la Federación estaba en guerra con el Imperio Klingon.

ESCALA CULTURAL DE RICHTER - No confundir con la escala industrial, que indica el grado de desarrollo industrial que ha alcanzado la población de un planeta, y que usa el desarrollo de la Tierra como patrón de medida. La escala de Richter indica el estadio de desarrollo cultural que ha alcanzado una civilización. Un D-menos, por ejemplo, indica una raza primitiva y pacífica.



SÍNDROME DEL PARAÍSO

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Paradise Syndrome*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
Jud Taylor
Argumento y guión:
Margaret Armen
Producción:
Fred Freiberger
Productor asociado:
Robert H. Justman
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis y Gregg Peters
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Gerald Fried
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Walter Koenig	Chekov
Sabrina Scharf	Miramanee
Rudy Solari	Salish

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Kirk, Spock y McCoy investigan un planeta muy similar a la Tierra, amenazado por la colisión con un asteroide. Durante la exploración, descubren un gran obelisco, que es en realidad un aparato deflector preparado para desviar el asteroide. Sin embargo, parece que la máquina se ha estropeado, y hay que entrar en la estructura para intentar repararla. Mientras busca la entrada, Kirk cae en una trampilla oculta. Spock y McCoy, que no consiguen encontrar al capitán, deben volver a bordo para intentar desviar el asteroide con la *U.S.S. Enterprise*.

ES OTRA HISTORIA

Ya hemos analizado más de una vez la evolución de un guión, desde el primer redactado hasta la versión definitiva, constatando que a menudo los cambios son tales que las dos versiones resultan casi irreconciliables. En estos casos, es interesante imaginar cuál habría sido el resultado final si se hubiese mantenido la primera versión.

En el caso de *Síndrome del paraíso*, cuyo argumento original también se aleja mucho de la versión final, los aficionados habrían asistido a escenas bastante curiosas, aunque quizá las hubieran disfrutado. En el guión original, por ejemplo, Spock, incapaz de desviar el asteroide, decidía evacuar del planeta a los nativos –similares a indios americanos– para salvarlos del catastrófico impacto. Kirk, que habría perdido la memoria tras haber recibido una fuerte descarga eléctrica, confundía





Spock y McCoy ante el misterioso obelisco en cuyo interior se ha esfumado Kirk.

el equipo de misión de Spock y sus compañeros con un amenazador comando de invasores, intentando organizar a los hombres de "su" tribu para rechazar a los oficiales de la Federación, y enzarzándose incluso en un cuerpo a cuerpo con su primer oficial vulcano. Precisamente durante su combate con Spock, Kirk recobraba la memoria y, con su ayuda, volvía a activar el gran deflector del planeta, salvando a la colonia. Miramanee, la sacerdotisa de la tribu india, no moría al final de la aventura, sino que permanecía como líder de su pueblo, llevando en su seno al hijo de Kirk, fruto de uno de los amores más románticos y sinceros de toda la "carrera" de donjuán del capitán.



La hermosa Miramanee, amada por Kirk y destinada a perecer junto con el hijo nonato del capitán Kirk.



La presencia de una colonia de indios americanos en este planeta se explica por el "rescate" que en la antigüedad habrían llevado a cabo unos misteriosos seres, que en este capítulo sólo son nombrados, llamados Protectores ("Preservers" en el original). En el capítulo de *Star Trek: La nueva generación*, *The Chase* se presenta una raza alienígena muy parecida a los Protectores, aunque no queda claro si se trata o no de los mismos seres. Uno de los autores del capítulo declaró que hay una conexión, pero que no se puso de manifiesto a propósito. Es éste, de todos modos, un fenómeno bastante frecuente en ***Star Trek***, puesto que en más de una oportunidad los autores de películas y episodios han hecho y hacen referencia a acontecimientos y personajes que los aficionados reconocen de inmediato, pero manteniendo siempre una atmósfera de vaguedad.







EL MEJOR ORDENADOR

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Ultimate Computer*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
John Meredyth Lucas
Argumento:
Laurence N. Wolfe
Guión:
D. C. Fontana
Producción:
John Meredyth Lucas
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Sol Kaplan y Fred Steiner
Efectos ópticos:
Howard A. Anderson Co.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Walter Koenig	Chekov
Nichelle Nichols	Uhura
William Marshall	Daystrom

Producción:
Paramount, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

En la *U.S.S. Enterprise* se están llevando a cabo las pruebas finales del M-5, un nuevo y avanzado ordenador inventado por Richard Daystrom, un gran genio de la informática. Esta joya de la tecnología, para cuya programación se han utilizado los esquemas mentales del mismo Daystrom, puede reemplazar a la tripulación e incluso al capitán de una nave estelar. Tras superar con éxito el test de pilotaje, el M-5 se enfrenta al ataque simulado de cinco naves estelares. De repente, algo falla...

UNA MÁQUINA POR ENEMIGO

¿Son las máquinas superiores a los hombres? ¿O seguirán siendo los hombres, a pesar de todas sus imperfecciones, quienes sigan prevaleciendo sobre las máquinas? Estas preguntas, que constituyen la base implícita de muchos de los capítulos de ***Star Trek***, se formulan de manera explícita en *El mejor ordenador*, donde en los diálogos entre los protagonistas se expresan sin tapujos dudas e incertidumbres sobre la tecnología. El capitán Kirk, que cuenta con una historia personal bastante amplia de "destructor de máquinas rebeldes", tiene desde el principio muchas dudas acerca de la nueva y revolucionaria tecnología. Y los hechos, al final, parecen darle la razón. En realidad, también puede proponerse una lectura más profunda –y correcta– de esta historia. De hecho, en ***Star Trek*** la tecnología nunca "da miedo", y los hombres conviven perfectamente bien con los ordenadores, procesadores y máquinas ultra-sofisticadas que les dan de comer e incluso les entretienen en sus momentos de ocio. Los problemas llegan sólo cuando estas máquinas se proyectan para ser "a imagen y





Intentando recuperar el control de la nave, Spock y Scotty se adentran en la red de tubos de Jefferies.

semejanza" del hombre, como el ordenador M-5 que se presenta en este capítulo. Daystrom, de hecho, ha programado el ordenador reproduciendo sus propios esquemas mentales, y el ordenador actúa según esos esquemas, pero sin saber distinguir desde el punto de vista ético un comportamiento bueno de uno malo. El capítulo no pretende, por lo tanto, alertar contra la maldad de una tecnología sofisticada; el verdadero mensaje consiste más bien en una advertencia para no infravalorar los instintos negativos de los hombres que, si son introducidos en una máquina incapaz de realizar un juicio moral, se "aplican" sin dudas ni titubeos. El auténtico peligro no estriba en la construcción de las máquinas, sino en introducir en las mismas la complejidad imponderable del ser humano.

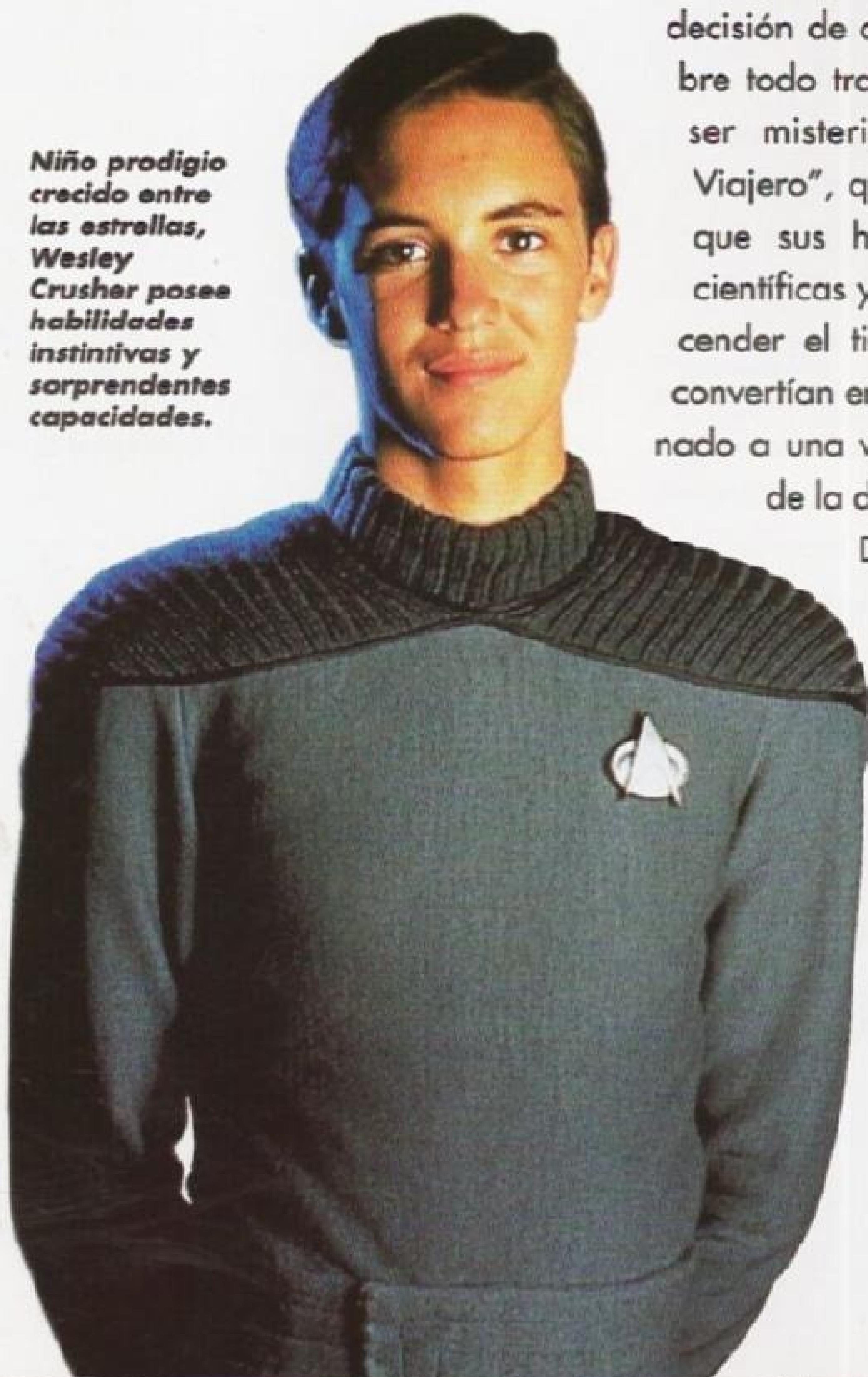
WESLEY CRUSHER

Hijo de Jack y de Beverly Crusher, Wesley nació en 2349. Perdió a su padre a los cinco años de edad, y siguió junto a su madre en todos los desplazamientos que requirió su carrera médica, embarcándose con ella en la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* el año 2364.

Wesley, fascinado por la ciencia y la tecnología, demostró muy pronto aptitudes notables que convencieron al capitán Picard para asignarle funciones de alférez en funciones en la



fecha estelar 41263.4. Después de su nombramiento y con tan sólo quince años, Wesley empezó a estudiar para su admisión en la Academia de la Flota Estelar. Tras fracasar en su primer intento, Wesley continuó estudiando hasta 2367, año en que pudo entrar finalmente en la Academia, para lo que se trasladó a la Tierra. Más tarde, tomó la difícil decisión de dejar la Academia, sobre todo tras el encuentro con un ser misterioso denominado "el Viajero", que le hizo comprender que sus habilidades técnicas y científicas y su capacidad de trascender el tiempo y el espacio le convertían en un ser especial, destinado a una vida totalmente distinta de la de un oficial de la Flota. Después de un período de meditación en compañía de los indios americanos de la colonia de Dorvan V, Wesley se proponía seguir al "Viajero" en su exploración de la galaxia.



Niño prodigio crecido entre las estrellas, Wesley Crusher posee habilidades instintivas y sorprendentes capacidades.

WIL WHEATON

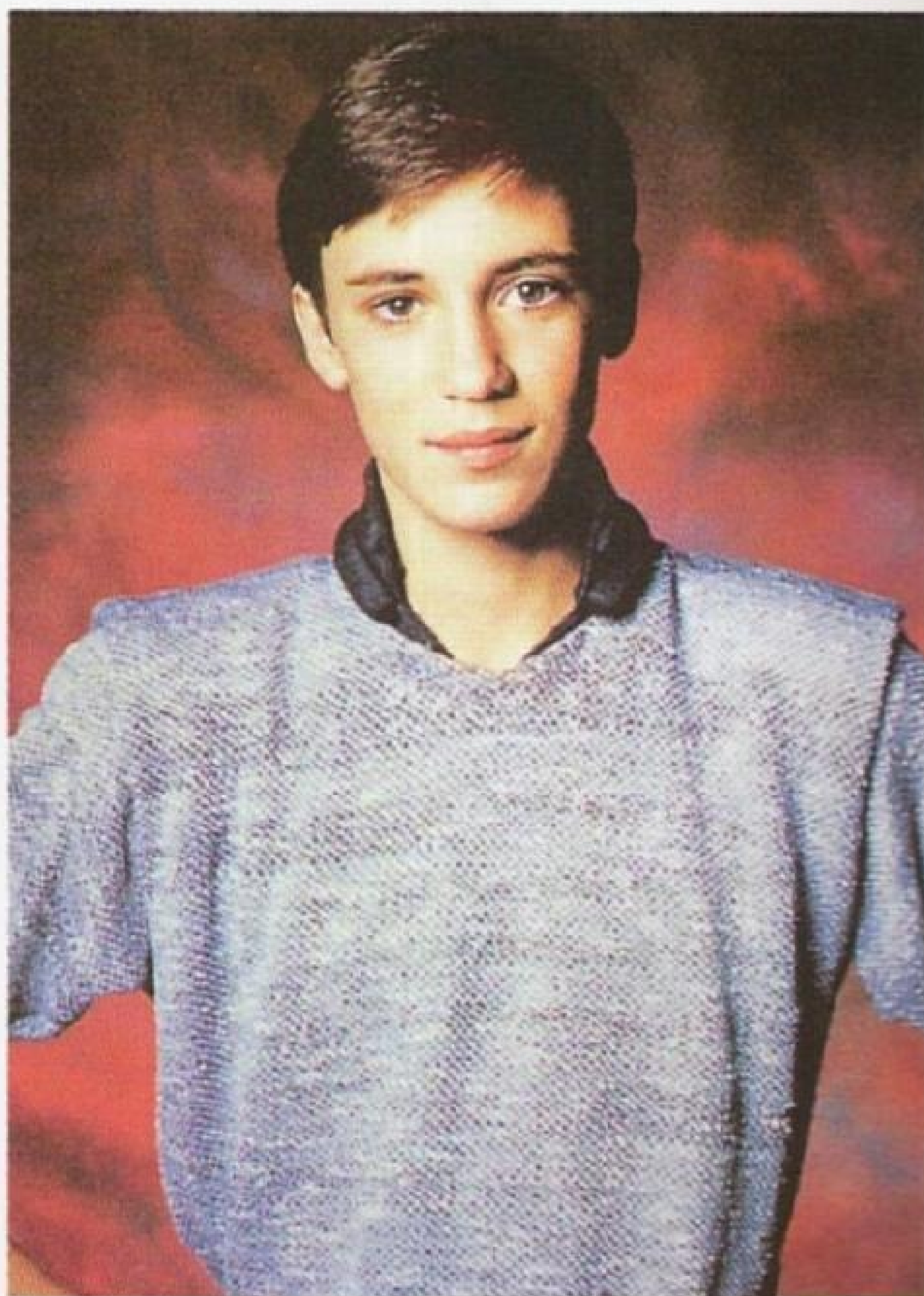
Nacido el 29 de julio de 1972 en Burbank, California, Richard William Wheaton III emprendió la carrera de actor desde muy joven. Con tan sólo ocho años, y tras haber actuado ya en numerosos anuncios publicitarios, Wil entró a formar parte de la prestigiosa Company of Angels, desempeñando un papel en la comedia "All My Sons". Sin embargo, su auténtico debut tuvo lugar en una película para televisión, "A Long Way Home", con Timothy Hutton y Brenda Vaccaro, que le abrió el camino del cine: en "Buddy System", de 1984, Wheaton trabajó al lado de Richard Dreyfuss y Susan Sarandon. Dos años más tarde, alcanzó la fama con "Stand by Me" –basado en el cuento de Stephen King "The Body"–. Tras alcanzar el olimpo de las jóvenes estrellas de Hollywood, Wheaton fue elegido por Disney para trabajar en la película "El joven Harry Houdini". Sin embargo, fue en 1987 cuando Wil obtuvo el papel de más éxito, y también el más difícil de su carrera: el de Wesley Crusher en *Star Trek: La nueva generación*. Las características de adolescente especial y algo resabidillo de Wesley tenían el riesgo de condicionar las actuaciones posteriores de Wheaton quien, aunque satisfecho con el éxito obtenido, sintió la necesidad de volver a intentar la aventura del cine. En 1991, Wil Wheaton volvió a la pantalla grande con las películas "Toy Soldiers" y "December", regresando a su puesto en la *U.S.S. Enterprise* sólo en ocasiones puntuales.







Wil Wheaton ha actuado, además de en Star Trek, en distintas películas para la televisión y la pantalla grande.



EL PADD

El PADD es un aparato indispensable para los oficiales a bordo de una nave estelar, puesto que permite acceder con gran facilidad a todos los datos necesarios para el desarrollo de cualquier tipo de tarea. La sigla PADD significa en realidad "Personal Access Display Device" –es decir, "dispositivo personal de adquisición de datos"– y describe de forma sintética las prestaciones de este funcional y cómodo accesorio





El PADD dispone de una memoria limitada, pudiendo sin embargo conectarse con los ordenadores principales de la nave y acceder así a toda clase de datos almacenados.

Los PADDs se construyen en distintos modelos, según las exigencias de cada sección. La personalización de los mandos determina el cambio de formas y teclas de un PADD a otro.

portátil. Se utiliza como una especie de agenda electrónica para tomar apuntes y, sobre todo, para "trasladar" datos de una persona a otra. Con el PADD también pueden recuperarse datos desde las distintas consolas en las que se esté trabajando, pudiéndolos estudiar detenidamente con posterioridad en cualquier punto de la nave.



Un PADD colocado en una consola de navegación

Todos los PADDs poseen un interface que se activa mediante el tacto. Si el usuario así lo desea este aparato también puede aceptar comandos vocales.



Una imagen que muestra el tamaño real de un PADD. Realizado con material muy sólido, el PADD puede resistir una caída de 35 metros de altura sin sufrir daños. Sus componentes principales son el chip isolineal de memoria, la pila de sario y la rejilla de emisión sub-espacial. A través de ésta, el PADD puede transmitir en menos de un segundo todos los datos contenidos en la memoria del chip a cualquier terminal del ordenador de a bordo.



El formato estándar mide 10 x 15 cm y tiene un espesor de 1 cm. Ligero y resistente puede llevarse a cualquier sitio.

LA CIENCIA-FICCIÓN AQUÍ Y AHORA

¿En qué pensáis cuando tenéis entre manos un diskette? Un trekker empedernido contestaría a esta pregunta citando las imágenes de la Serie Original de ***Star Trek*** en las que Spock analiza los datos contenidos en pequeñas cajitas de colores, idénticas en forma y tamaño a los diskettes de 3,5 pulgadas utilizados por los ordenadores actuales. Los inventos que ***Star Trek*** ha descrito en sus treinta años de vida han tenido un impacto en la realidad que resulta imposible ignorar. Otro ejemplo de ello es el PADD, o sea, esa especie de "agendas electrónicas" que en la época de Kirk eran grandes como álbumes de dibujo y que en la serie de Picard y compañía asumieron el tamaño de un bloc de notas tradicional. Las empresas de fabricantes de ordenadores más famosas lanzaron al mercado, hace ya algunos años, unas agendas electrónicas muy parecidas al PADD de ***Star Trek***, tanto por sus dimensiones como por sus funciones. Tomar notas escribiendo con una "pluma" especial en la pantalla de un diminuto ordenador portátil ¡ya no es ciencia-ficción!

Así como no son ciencia-ficción las consolas sensibles al tacto creadas para modernizar los decorados de *Star Trek: La nueva generación*. Desaparecen botones y teclados, dejando paso al toque delicado de los dedos sobre la imagen que aparece en pantalla... Consolas, en suma, que en la actualidad se encuentran en numerosas estaciones de ferrocarril y en muchas instalaciones abiertas al público en bibliotecas, bancos



Las consolas sensibles al tacto, como la de este juego interactivo de Star Trek, han salido de los epsiodios de la saga para entrar en la realidad.

y tiendas, en las que para sacar una entrada o buscar un libro o un CD concreto basta con pulsar con un dedo la pantalla.

¿Y qué decir de los comandos vocales? La escena de *Star Trek IV: Misión: Salvar la Tierra* en la que Scotty intenta activar un ordenador con la voz dejando atónito al pobre ciudadano del siglo XX ya ha pasado a la historia. Son muchos los programas electrónicos cuyas funciones pueden activarse mediante simples órdenes vocales: han pasado menos de diez años desde la película y ya podemos poner en marcha nuestro ordenador... ¡llamándole por su nombre!

Y no digamos nada de las actuales instalaciones de alumbrado que se activan cuando entramos en una habitación... no cuesta mucho imaginar que nos encontramos en la *U.S.S. Enterprise* y acabamos de decir: *"Ordenador, ¡luces!"*. Y hay más... ¿quién no apostaría a que dentro de unos pocos años, en lugar de los aparatosos cascos de realidad virtual que hoy pueden verse en las ferias especializadas, habrá algo que va a permitir que el jugador entre en la simulación como en el puente de hologramas de la *U.S.S. Enterprise*? ¿Estamos corriendo demasiado? Tal vez, pero, aunque aun es pronto para la velocidad de curvatura, los generadores de gravedad artificial o el transporte, no hay que olvidar que el tricorder ya existe...

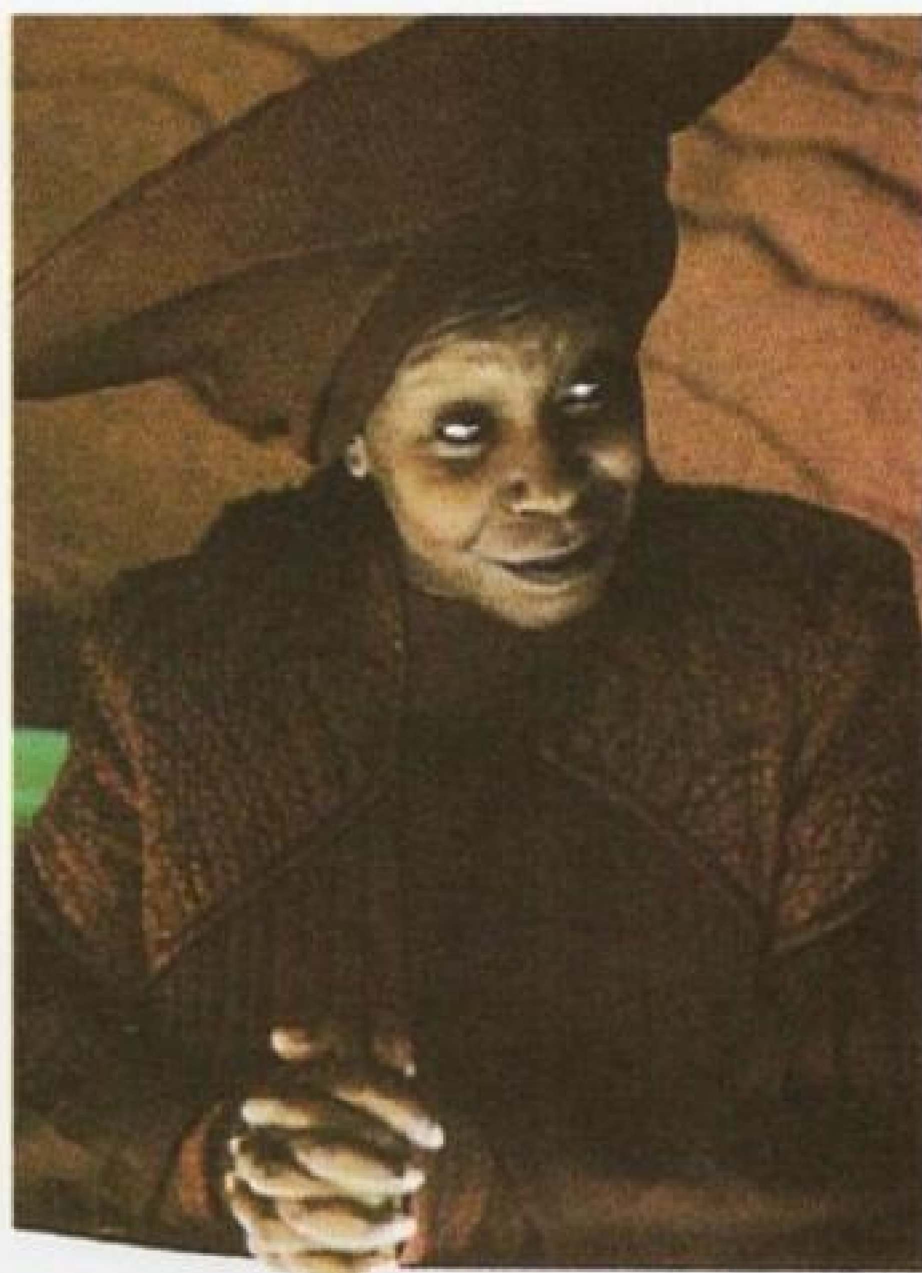


Uno de los inventos de Star Trek que tiene su paralelo en la vida real es el simulador holográfico, una elaborada forma de realidad virtual, que permite reconstruir cualquier época.

APASIONADAMENTE JUNTOS...

Con la llegada de *Star Trek: La nueva generación*, muchas cosas habían cambiado a bordo de la nueva *U.S.S. Enterprise* respecto a los tiempos de la Serie Original. Entre dichas innovaciones la más evidente, y también la que despertó más recelos entre los aficionados, fue la presencia a bordo de las familias de los oficiales.

De hecho muchos temían que las historias de la nueva serie dejaran de lado el espíritu de aventura, "deslizándose" en tediosos episodios de "soap opera", con enamoramientos, traiciones y crisis adolescentes. Pero afortunadamente, la presencia de las familias a bordo no privó a los guionistas de *Star Trek: La nueva generación* de la capacidad de desarrollar excelentes historias de ciencia-ficción, poniendo en escena peligros de toda clase y evitando conceder un peso excesivo a los vínculos familiares. La idea de embarcar a las familias de los oficiales en la nueva nave se debía, además de al tamaño mismo de la nave, al hecho de que las misiones de exploración duraban ahora diez o más años. No resultaba aceptable, pues, que los oficiales del siglo XXIV renunciaran a sus afectos, aplazando su propia vida sin vivirla. El estilo de vida de a bordo quedaba pues modificado, debiéndose plasmar en la distribución misma de la nave y hasta en la decoración, conjuntando, sin confundir la profesionalidad y la emotividad, el deber y el placer, el trabajo y el ocio. El nuevo y elevado nivel de vida a bordo se expresó en decorados elaborados bajo el signo del confort, muy alejados del rigor aséptico del "look" de la Serie Original. La moqueta cálida y acogedora,



¿Qué mejor que un bar como el Ten-Forward regentado por la misteriosa Guinan, par[a] relajarse tra[s] el servicio?







presente por doquier, los colores pastel de las paredes, las estructuras de madera, como la consola táctica del puente de mando, expresaban el cambio en los espacios comunes, al tiempo que cada alojamiento privado se transformó en una especie de cómodo miniapartamento. En lugar de la fría sala recreativa de Kirk & Co., también se crearon espacios en los cuales los oficiales podían, en sus períodos de descanso, pasar el tiempo libre en compañía de amigos y familiares: el bar de Ten-Forward, las salas holográficas...

Otra novedad fue la aparición de la escuela, justificada por la presencia de niños de todas las edades que había que criar y educar. Al lado de clases dotadas de consolas de ordenador, proliferaron los talleres para trabajos manuales y pequeños "museos" didácticos, dedicados a los muchos mundos de la Federación.





En definitiva: todos viajando juntos, pequeños y mayores; *Star Trek: La nueva generación* transmitió a los espectadores televisivos el mensaje de que todo el mundo necesita vivir sus propios afectos para mantener la salud y la serenidad.



La presencia de los hijos de los oficiales a bordo de la nave determinó la creación de una escuela y de pequeños museos y talleres.

UN ADIÓS DEFINITIVO

El rodaje de *Star Trek VI: Aquel país desconocido*, el sexto film de la saga de ***Star Trek***, empezó el 11 de abril de 1991 y duró 55 días. Las primeras escenas rodadas fueron los exteriores, en un parque situado justo debajo del gran anuncio "HOLLYWOOD" que celebra a gran escala la fama mundial del más renombrado barrio de Los Ángeles. Las escenas describían la huida de Kirk y McCoy por la superficie helada del planeta Rura Penthe. Naturalmente –¡ironías de la ficción!– y contrariamente a lo que aparece en pantalla, la temperatura de California meridional era altísima. La nieve era de plástico, pero las pesadas prendas de los dos protagonistas, cubiertos por gruesas pieles, eran de verdad. Al cabo de unos días, tras finalizar el rodaje de la fuga, la troupe realizó una retirada estratégica hacia los estudios, a cubierto, poniéndose a salvo del abrasador sol. En los platós 5, 8 y 9 de la Paramount se rodaron el resto de las escenas de la película. Allí, a William Shatner (Kirk) y a DeForest Kelley (McCoy) se les sumó el resto del reparto, incluyendo a los actores invitados. Desde el principio, la atmósfera fue la de una gran fiesta: conscientes de que podía tratarse del último largometraje con el repar-



Uhura entra en acción, echando po[r] tierra el complot contra la Federación.

to clásico, todos los actores sabían que no volverían a verse con regularidad, que sus "reuniones de clase" iban a terminar.
Dicha conciencia también fue la causa de un curioso "incidente" que tuvo lugar el último día de rodaje y que el director, Nicholas Meyer, recuerda como un acontecimiento realmente increíble. Meyer estaba muy satisfecho porque, a pesar de la tiranía de las fechas –el film debía estrenarse antes de fin de año para celebrar los veinticinco años de ***Star Trek***–, había logrado las escenas que quería contando con un reparto y una "tripulación" de técnicos de confianza, siempre dispuestos a hacer lo imposible...
Fue por lo tanto un verdadero trauma descubrir que, el último día, ninguno de los actores parecía capaz de hacer su trabajo. No recordaban los diálogos, se movían al ralentí y cualquier problema, que hasta entonces habían abordado sin pestañear, asumía de manera inexplicable enormes proporciones. Meyer, al preguntarse perplejo qué era lo que no funcionaba, se dio cuenta de repente de que se trataba de la última escena de una saga que había durado veinticinco años: ¡los actores se negaban sin darse cuenta a decirse adiós!
A pesar de la insólita atmósfera de tristeza que se había adueñado del plató, el rodaje llegó a su fin y se descorcharon las imprescindibles botellas de champagne.

El final de la empresa se celebró con una fiesta de despedida, en la cual todo el mundo dijo adiós a los demás. Sin embargo el trabajo aún no había terminado, al menos para Leonard Nimoy y Nick Meyer, productor y director de la película respectivamente, a los que correspondía la difícil tarea de supervisar el montaje y la post-producción.



La realización de música y efectos especiales se prolongó hasta octubre. Tuvo lugar entonces la primera proyección de *Star Trek VI: Aquel país desconocido* para los directivos de la Paramount y un pequeño grupo de invitados, con el fin de decidir si la película ya estaba lista para su presentación en pantalla o si, por el contrario, necesitaba algún retoque de última hora. La fuerza de la historia, la narración sin fallos, las escenas de acción espectaculares, la música épica, la actuación de los excelentes actores... todo gustó sin reservas, y la película quedó lista para la distribución, justo a tiempo para celebrar el veinticinco aniversario de ***Star Trek***. Sólo una persona, entre los asistentes al pre-estreno, formuló sus reservas: Gene Roddenberry. Al "Creador", muchas cosas no le acabaron de gustar, como, por ejemplo, el corte demasiado militarista de muchas escenas y algunos detalles narrativos y técnicos. En su opinión, *Star Trek VI: Aquel país desconocido* habría podido ser mucho mejor.

continuará

ALLÁ ARRIBA ALGUIEN NOS QUIERE

En lugar de poblar nuestros mundos fantásticos con alienígenas monstruosos y malísimos, ¿no es acaso más bonito e interesante imaginar a una raza alienígena sabia, evolucionada y tan altruista como para preocuparse del destino de los pueblos menos avanzados?
En ***Star Trek*** esta raza existe: se trata de los benéficos Protectores ("Preservers"), amantes de la pluralidad de razas y culturas.

LOS PROTECTORES - Raza alienígena muy avanzada, que en tiempos antiguos salvó de la extinción a algunas civilizaciones terrestres, como los indios americanos, "trasladándolas" a planetas adaptados y aislados. Cuando en el siglo XXIV se descubrió que una raza extraterrestre había introducido en el código de ADN de casi todas las razas humanoides una parte de un código particular que, reensamblado, revelaba la existencia de un proyecto de "fertilización" realizado para poblar la galaxia de culturas humanoides, se presumió que esta raza desconocida era precisamente la de los Protectores, los antiguos salvadores de los indios americanos.

DUOTRONICA- Sistema de programación de ordenadores inventado por Richard Daystrom en el 2243. Extremadamente innovador y basado en circuitos duotrónicos muy sofisticados, el sistema revolucionó completamente los usados en la Federación y fue empleado para programar los ordenadores utilizados a bordo de las naves estelares de la Flota Estelar durante más de ochenta años.

CHIP ISOLINEALES - Son instrumentos de almacenado y elaboración de datos de los ordenadores, y reemplazaron los circuitos duotrónicos en todas las naves estelares y los ordenadores de la Federación a partir del 2349. Compuestos de circuitos de memoria realizados en material cristalino lineal, se instalan en slots de fácil acceso.



POR MEDIO DE LA FUERZA

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Patterns of Force*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
Vicent McEveety
Argumento y guión:
John Meredyth Lucas
Producción:
John Meredyth Lucas
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
George Duning
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Chekov
Nichelle Nichols	Uhura
Skip Homeier	Melakon
Richard Evans	Isak
Valora Noland	Daras
David Brian	John Gill

Producción:
Paramount, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* investiga el paradero del historiador John Gill, que se trasladó a los planetas Ekos y Zeon para estudiar su desarrollo, y del que no se han vuelto a tener noticias. Al llegar a Ekos, Kirk y los suyos descubren horrorizados que los habitantes de Ekos han recreado en su sociedad con todo detalle la Alemania de la época nazi, hasta el extremo de considerar a los habitantes de Zeon una raza inferior que hay que exterminar a cualquier precio. Entre los dos planetas ha estallado la guerra y Kirk y sus compañeros se encuentran, a pesar suyo, involucrados en el conflicto...

DRAMA Y COMEDIA





Las tramas de espionaje, la tétrica atmósfera de los años de la guerra, un toque de fantasía y una intención claramente pedagógica: mostrar al enemigo por definición de nuestro siglo, el monstruo nazi, "digerido" por la ficción televisiva y analizado a través de un medio tan doméstico como la pequeña pantalla. En estos elementos se basa el guión de *Por medio de la fuerza*, uno de los capítulos de ***Star Trek*** en el cual el "más allá de la ciencia-ficción" –en este caso, el planeta Ekos– reproduce un trozo de nuestro pasado, un "lugar" de nuestra historia. Lo que queda de la ciencia-ficción estricta, junto a las impresentables orejas de Spock, es el hecho de que los dos pueblos enemigos, es decir los imitadores del nazismo y sus víctimas –ya que el planeta Zeon recuerda obviamente a Sión–, se encuentran en planetas distintos y para luchar deben utilizar naves espaciales en lugar de jeeps, tanques, motos y submarinos. Aun enfrentados a un argumento tan denso y dramático, los autores no renunciaron a su propio estilo, aportando, como de costumbre, peque-



Pese a sus uniformes nazis, Kirk y Spock son descubiertos y detenidos por los soldados de Ekos.

Repasando la historia del siglo XX, Kirk y Spock se dan cuenta de que los Ekosianos están recreando con todo detalle la Alemania de la época nazi.



rra. El gusto por los detalles no se limitó a la indumentaria y a los objetos; también se desprende de los nombres de algunos personajes: Isak, Abram, Devod... todos ellos de evidente inspiración hebrea.

A los aficionados les gustará saber que Skip Homeier, intérprete de Melakon, quien también aparece en *El camino al Eden*, formaba parte de la larga lista de candidatos al papel de capitán Kirk. A la hora de la verdad, la producción optó por William Shatner, aunque no se olvidó, evidentemente, de Homeier...

ños toques humorísticos para no asustar demasiado al público de la serie que, al fin y al cabo, no esperaba más que una hora de tranquilo entretenimiento.

Para reproducir visualmente la atmósfera de la Alemania nazi, los encargados de vestuario y atrezzo revolvieron los almacenes de los estudios, buscando todos los uniformes y pistolas que allí se guardaban desde la época de los viejos films de gue-





REVISIONISMO ESPACIAL

Tal vez parezca una paradoja, pero cuando los hechos históricos siguen siendo "calientes" incluso un inofensivo episodio de ciencia-ficción puede ser objeto de medidas de censura. Este fue el caso de Por medio de la fuerza, *que en su momento no fue emitido en la República Federal de Alemania. El tema del nazismo, presentado sin complejos, fue considerado demasiado peligroso y delicado para que la televisión nacional emitiera este capítulo, de modo que los aficionados alemanes tuvieron que esperar muchos años para poder ver* Patrones de fuerza *doblado en su idioma.*

CHARLIE X

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Charlie X* , EE.UU. 1966

Dirigido por:
Lawrence Dobkin
Argumento:
Gene Roddenberry
Guión:
D. C. Fontana
Producción:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Robert H. Justman y John D. F. Black
Fotografía:
Jerry Finnerman
Decorados:
Walter M. Jefferies
Dirección artística:
Rolland M. Brooks
Música:
Fred Steiner
Efectos ópticos:
Howard Anderson Co.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
Nichelle Nichols	Uhura
Grace Lee Whitney	Janice Rand
Robert Walker Jr.	Charlie

Producción:
Desilu, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Un joven adolescente, Charlie Evans, llega a bordo de la *U.S.S. Enterprise*. Charlie había desaparecido catorce años atrás, cuando la nave de transporte en la que viajaba, siendo un recién nacido, se estrelló en el inexplorado planeta Thasia. Charlie es casi un milagro viviente, puesto que ha logrado sobrevivir solo tanto tiempo, pero es también una amenaza para la nave del capitán Kirk. El joven Charlie posee poderes paranormales increíbles, es salvaje e indisciplinado y quiere utilizar sus poderes para conseguir la veneración de los hombres de la tripulación y el amor de la hermosa Janice Rand.

UN CAMEO EXCEPCIONAL

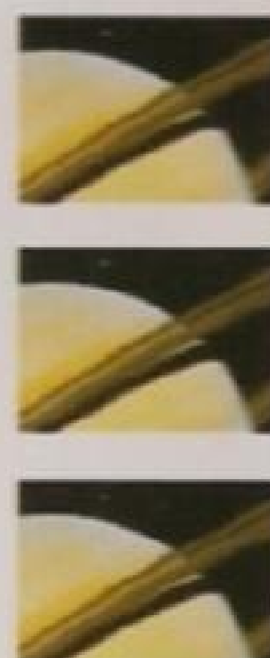
Érase una vez un señor inglés gordo, de profesión director de cine, que se entretenía "firmando" sus trabajos con una pequeña aparición: un papel de extra mínimo, una zambullida entre un fotograma y otro, una simple silueta. En la jerga cinematográfica, un cameo. Es fácil saber de quién se trata, ¿no es cierto? Pues bien, Gene Roddenberry, el "Creador" de ***Star Trek***, no iba a dejar de darse, por lo menos una vez, el gusto de imitar al gran Alfred Hitchcock. Claro que sí.

Lástima que su aparición fuera sólo vocal y, por lo tanto, detectable únicamente en la versión original. Roddenberry dobló la voz del cocinero que, en un momento del episodio, llama a Kirk para comunicarle que, en la cocina, los pavos que el replicador de alimentos ha suministrado para el Día de Acción de Gracias se han transformado en pavos "de verdad". Aunque la voz original se haya perdido en los doblajes a otros idiomas, el sentido de esta pequeña firma sonora, símbolo irónico de una paternidad indiscutible, permanece intacto.

Tal vez esta firma también representara el recordatorio de una pequeña batalla ganada. De hecho Roddenberry participó en este capítulo aportando otro elemento de excepción: escribió las palabras de la bonita canción cantada por Uhura, canción que fue objeto de un pequeño contencioso con la producción. *"Esto no es un musical"*, fue la objeción tajante y decidida de los directivos de la cadena televisiva frente a la escena en la que los oficiales cantaban. Sin embargo, Gene Roddenberry, que había oído cantar a Nichelle Nichols en una de sus veladas en el Club de Beverly Hills, necesitaba que el drama de la historia de Charlie quedara compensado por algunas escenas divertidas. Para convencer a los directivos, Roddenberry les recordó que también los soldados del siglo XX se divierten escuchando música y cantando con el acompañamiento de guitarras y que, por consiguiente, una sala de recreo repleta de oficiales en turno de descanso que se entretenían escuchando a la bella Uhura era, al fin y al cabo, una escena del todo natural.



Spock y Charlie se enfrentan en una partida de ajedrez en la sala de recreo.

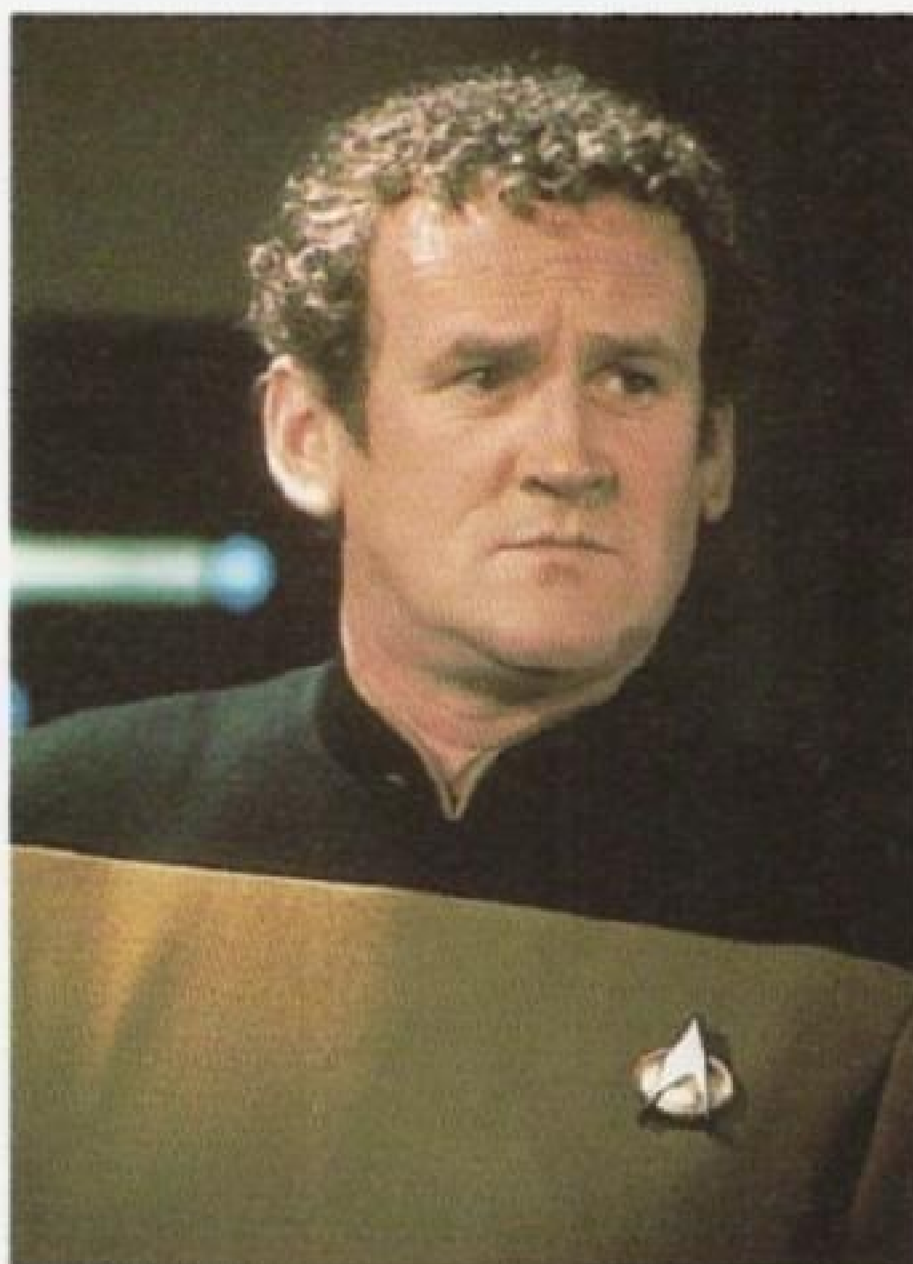


JEFE MILES EDWARD O'BRIEN

Oficial versátil, Miles O'Brien ha servido durante la mayor parte de su carrera como jefe de transportador, trasladando con éxito a miles de personas a lo largo de más de 22 años sin incurrir nunca en accidentes... Su pasión por las operaciones



técnicas le valió la atribución de numerosos cargos, incluyendo el de oficial táctico en la *U.S.S. Rutledge.* Fue en este período cuando participó en las operaciones de rescate en la colonia Setlik III, después de la masacre realizada por los cardasianos, una experiencia que marcó profundamente a O'Brien, causándole una aversión instintiva hacia esta raza guerrera. Durante su período de servicio en la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D,* O'Brien conoció y se casó con Keiko Ishikawa, una botánica de origen japonés. El fruto de su feliz enlace fueron una niña, nacida a bordo de la *U.S.S. Enterprise,* y un niño, nacido en la estación espacial *Espacio Profundo Nueve,* a la cual O'Brien había sido trasladado como jefe de operaciones.



De jefe del transportador a responsable de operaciones en Espacio Profundo Nueve, O'Brien ha prestado muchos servicios a la Federación.



CON IRLANDA EN EL CORAZÓN

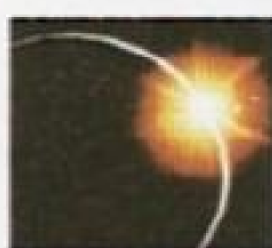
Abierto hacia las tradiciones de todo tipo, quizá también gracias a su matrimonio con Keiko, O'Brien siempre ha permanecido muy ligado a su tierra de origen, Irlanda, de la que ama tanto la comida como la historia, que gusta de evocar en el simulador. Junto con la cerveza, su gran afición es el juego de los dardos, en el cual es un auténtico artista.

COLM MEANEY

Nacido el 30 de mayo de 1953 en Dublín, Irlanda, Colm Meaney empezó a actuar a los 14 años. Después del instituto, ingresó en la Abbey Theatre School of Acting, la escuela de interpretación del Irish National Theatre, de cuya compañía estable acabó formando parte. Después de ocho años de montajes teatrales, llegó a la televisión británica, trabajando en la serie policíaca de la BBC "Z Cars". En 1982 se trasladó a Nueva York. Aquí también, tras frecuentar en un primer momento los escenarios teatrales, acabó trabajando en la televisión, participando en muchas series de televisión, de las que recordamos entre otras, la famosa "McGyver"o la popularísima "Luz de luna". Muchos también le recordarán en el papel de cura irlandés de "Scarlett", la continuación televisiva de "Lo que el viento se llevó". En 1987 desempeñó un papel secundario en el primer capítulo de *Star Trek: La nueva generación* y en 1993, gracias al éxito de su personaje, obtuvo uno de los papeles protagonistas en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve.*







Para el cine ha trabajado en muchas grandes películas de los últimos años, como "Dick Tracy", "La jungla de cristal 2" y "El último mohicano". Sin embargo, ha sido en películas como "The Commitments" y "Dos en la carretera" donde ha revelado su gran capacidad de interpretación.

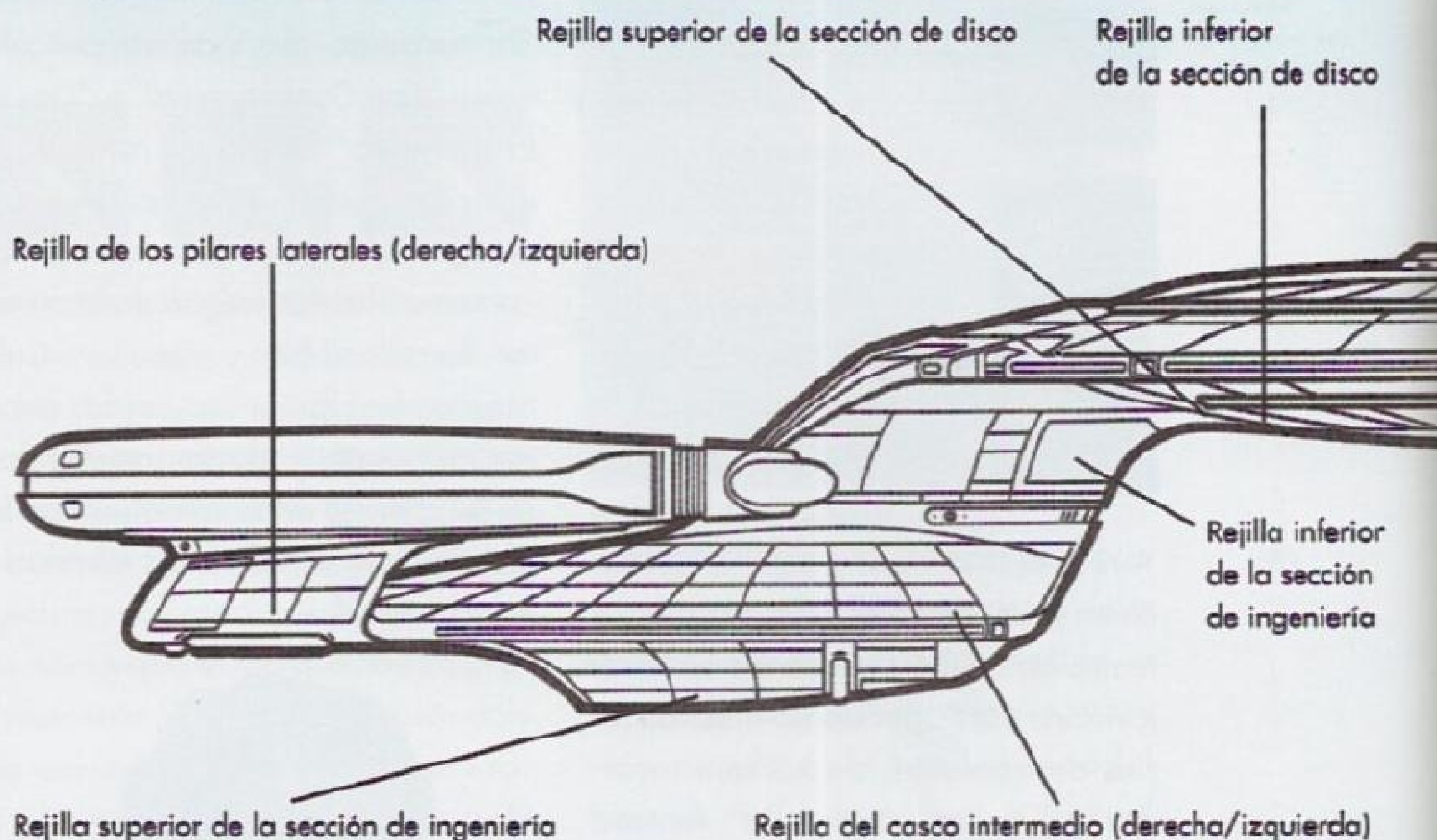
Aunque su aspecto y su acento típicamente irlandés hagan de él un actor inconfundible y peculiar, Colm Meaney ha sabido superar los papeles de simple reparto, revelándose en los últimos años como uno de los mejores intérpretes de los escenarios internacionales.



Un actor con la capacidad de Colm Meaney puede afrontar con igual éxito escenas de relación personal y apasionantes escenas de acción.

LOS ESCUDOS DEFLECTORES

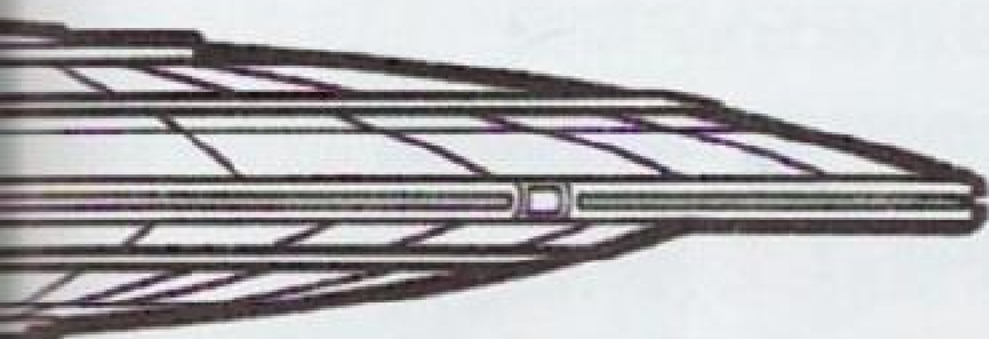
Constituyen el sistema defensivo principal de una nave estelar y constan de una serie de campos de fuerza que protegen el casco de la nave de los ataques. Unas rejillas especiales de emisión, ubicadas en el exterior del casco de la nave, se encargan de generar dichos campos.



Estos esquemas muestran la ubicación de algunas rejillas de emisión de los escudos deflectores (arriba) y el funcionamiento de los deflectores de navegación (al lado). Los escudos deflectores defensivos tienen dos únicos, pero significativos, inconvenientes: impiden el transporte desde y hacia la nave y disminuyen la eficacia de determinados grupos de sensores, sobre todo los científicos, debido a la frecuencia operativa de los propios escudos. Esto puede compensarse aprovechando "micro-ventanas" en el campo deflector, y utilizando los sensores tácticos para seguir los movimientos de la amenaza.

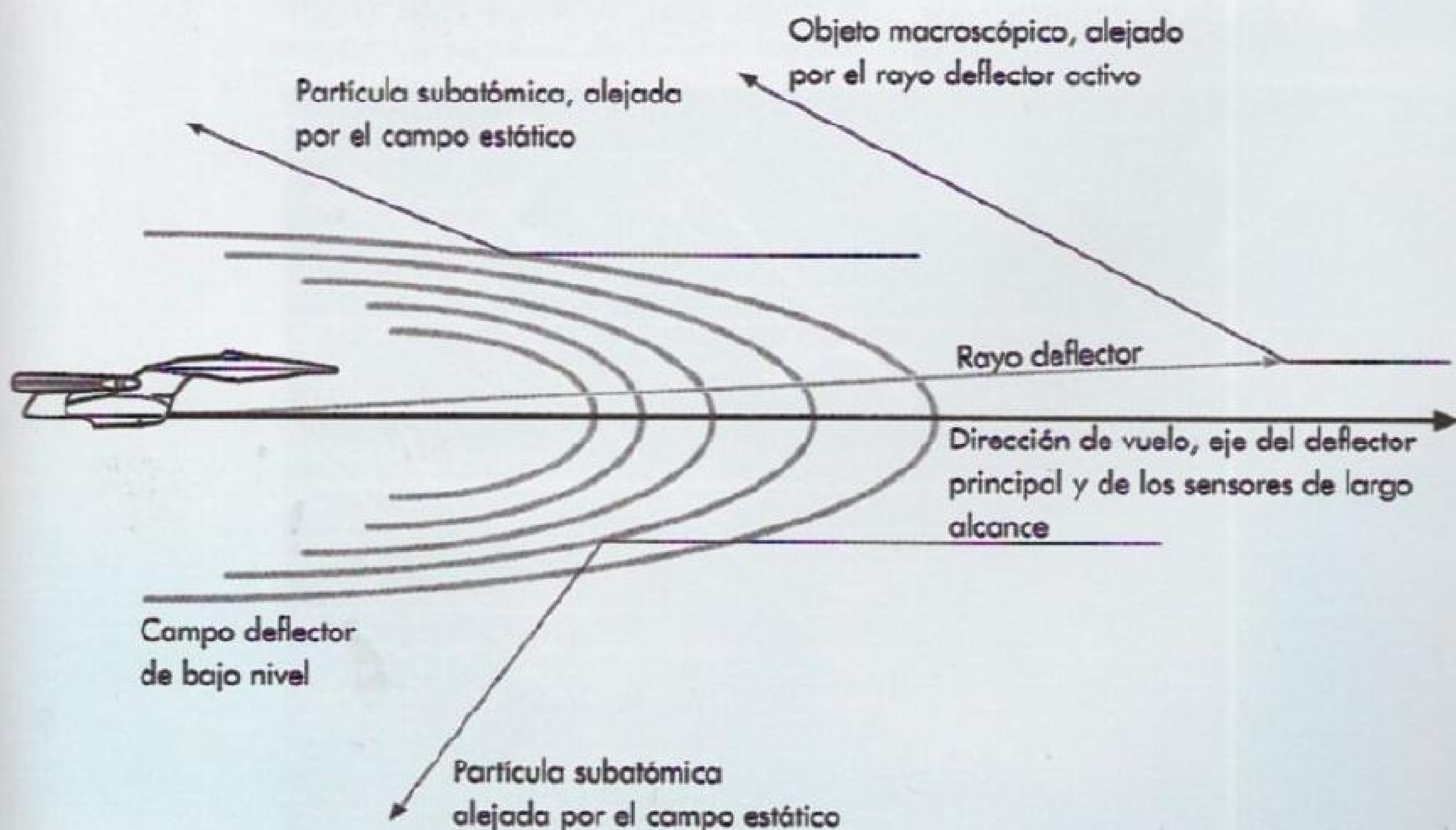
Los escudos generan una potencia capaz no sólo de impedir que objetos externos como misiles, asteroides, etc., alcancen el casco, sino también de protegerlo de una amplia gama de radiaciones electromagnéticas, nucleares y de otra naturaleza.

Durante la navegación normal, la nave está rodeada sólo por los deflectores de navegación, que la protegen del polvo interestelar y de pequeños objetos a la deriva; los escudos defensivos propiamente dichos sólo se activan en situaciones de peligro y funcionan con distintos niveles de potencia.





El aura verde visible por encima de la sección de disco de la* U.S.S. Enterprise N.C.C.-1701-D *es un escudo deflector.





PRISIONEROS DE LA TIERRA

Imaginemos a un náufrago en una isla perdida. Puesto que con su rudimentaria balsa no lograría ir muy lejos en el inmenso océano, lo mejor que podría hacer el pobre es resignarse a vivir en su islita, intentando como mucho atraer la atención de los barcos que puedan cruzar por allí cerca.

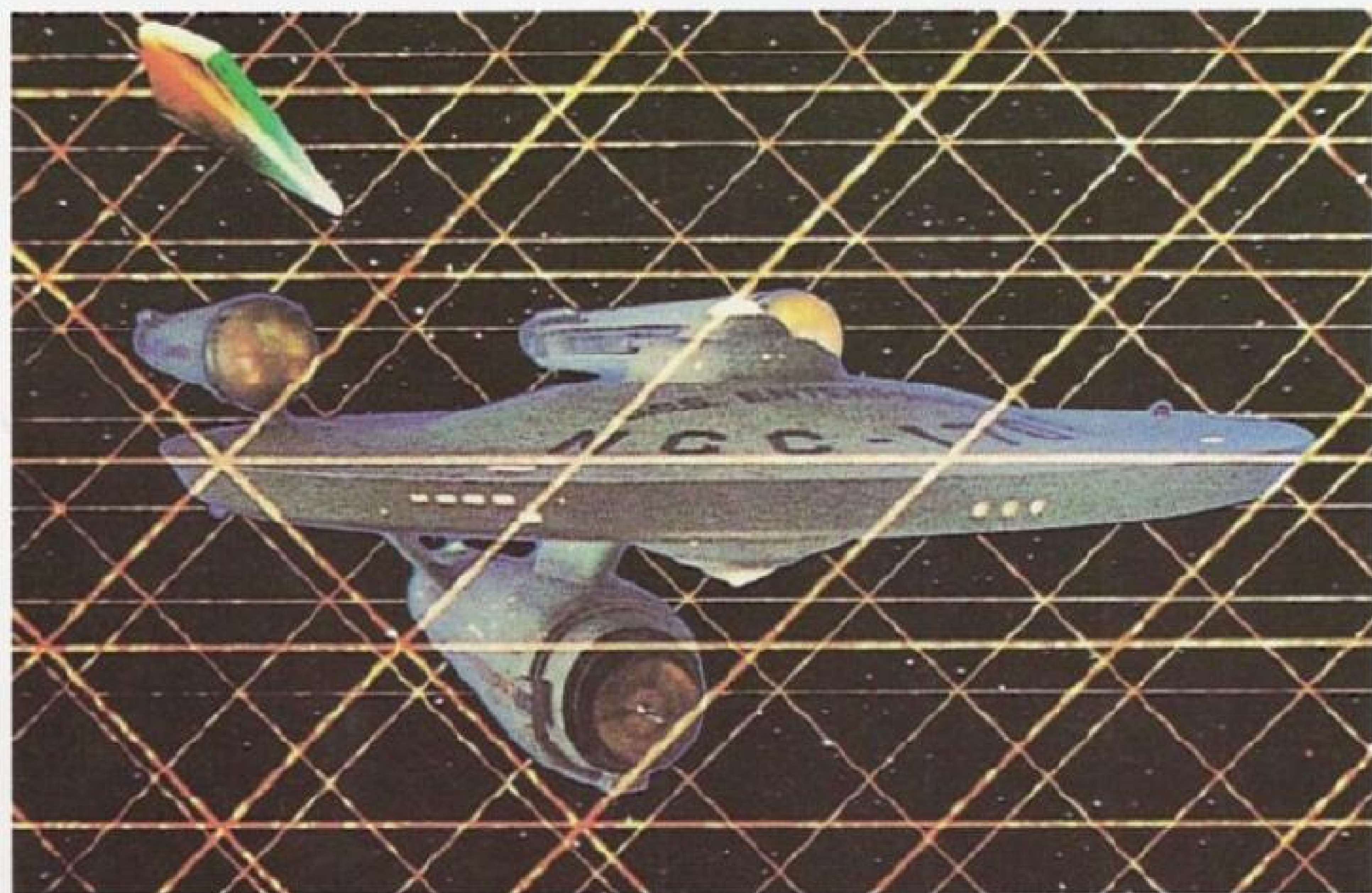






La del náufrago es evidentemente una metáfora de nuestra condición, la de los humanos habitantes del planeta Tierra. Según las leyes de la física, aún nos quedan largos siglos de aislamiento, por una razón muy sencilla: la magnitud del universo no puede medirse.

En el estado actual de nuestra tecnología, una sonda o una hipotética astronave tardarían meses en llegar a Marte, pero si quisiéramos visitar la estrella más cercana, Alfa-Centauro, a tan sólo 40 trillones de km., necesitaríamos cientos de miles de años. Y aunque tuviéramos la capacidad de viajar a la velocidad de la luz –y no es el caso– tardaríamos de todas formas unos años. Por otro lado, es fácil intuir que, para encontrar algo interesante, como un planeta parecido a la Tierra o tal vez una civilización alienígena, deberíamos forzosamente ir más lejos, visitando toda la ga-



Series como* Star Trek *nos permiten imaginar cómo sería viajar por el espacio y descubrir nuevas civilizaciones.

laxia, cuyo diámetro mide miles de años luz. Y si finalmente resultara que tampoco nuestra galaxia nos depara sorpresa alguna, en el universo hay billones de galaxias por explorar: lástima que todas ellas queden... algo apartadas.

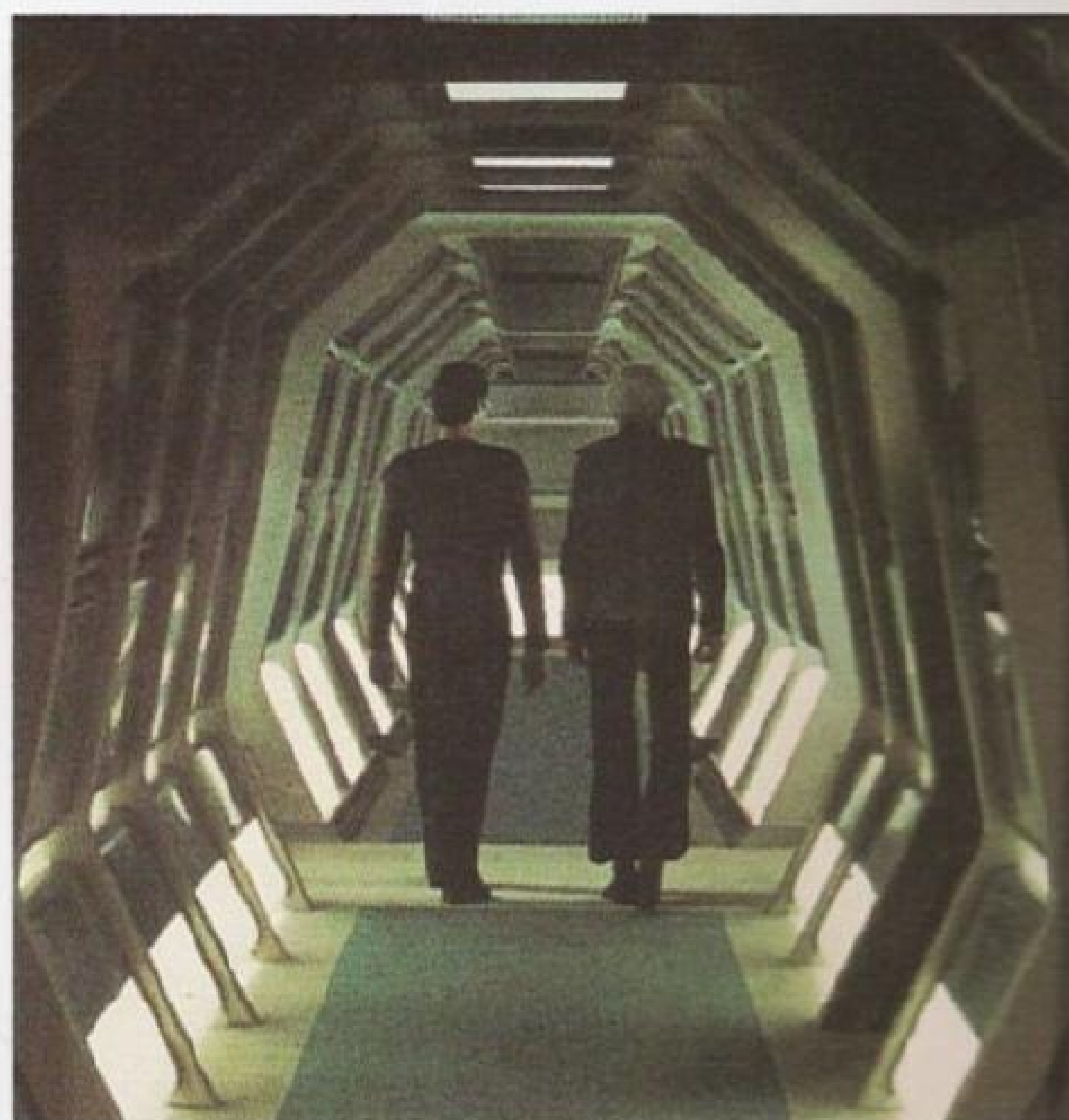
Por suerte, la ciencia-ficción nos ofrece un consuelo y un respiro ante el vértigo del infinito y la angustia de soledad cósmica. Desde siempre, nos ayuda para que no nos sintamos náufragos, presos en nuestro pequeño planeta perdido en el inmenso universo. Cautivándonos con el sue-



ño de los viajes interestelares, la ciencia-ficción incluso ha propuesto, para los más exigentes, una solución capaz de superar de forma "realista" las distancias milenarias: las naves generacionales. En estas arcas de Noé del futuro, que disponen de todo lo necesario para el autoabastecimiento de sus habitantes, una comunidad seleccionada de seres vivos del planeta Tierra, desde microbios a seres humanos, afrontaría el viaje. Como es lógico, sólo los hijos de las generaciones futuras verían el final de este increíble viaje.

Un ejemplo de este tipo de viaje lo encontramos en la película "Naves misteriosas" ("Silent Running" 1972), dirigida por Douglas Trumbull, en la cual la tripulación de varias inmensas naves autosuficientes acaba encontrando la locura y la muerte. Los problemas existenciales y psicológicos que una odisea de este tipo implica no son pocos, sobre todo para las generaciones "de en medio". Por este motivo, en la saga de ***Star Trek***, que también plantea los problemas de las enormes distancias galácticas con las naves de velocidad hiperlumínica y las estaciones espaciales completamente autosuficientes, se presta gran atención a la que es tal vez la primera garantía de supervivencia en el espacio: la buena salud del espíritu.



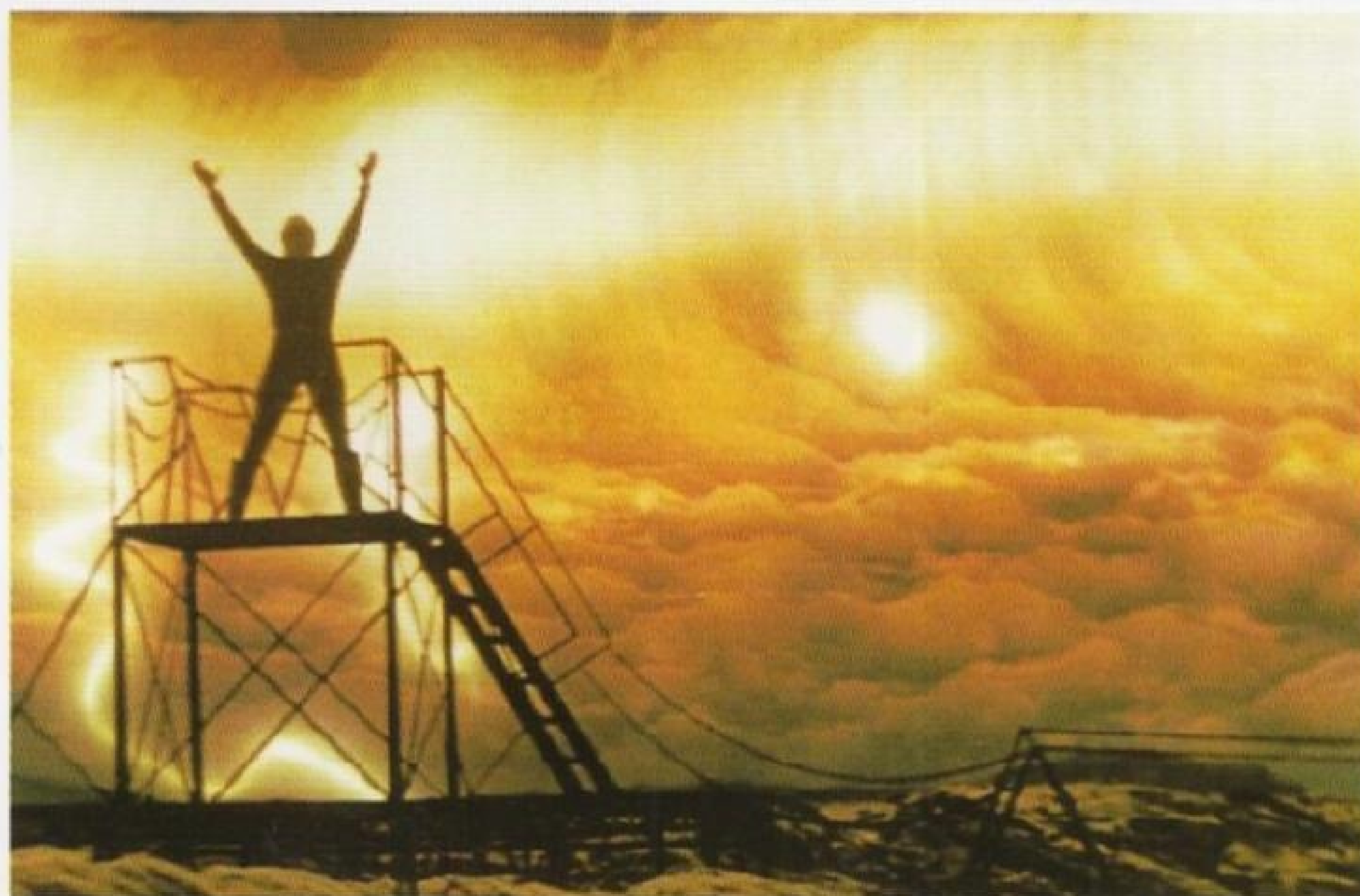


Por desgracia, aún estamos muy lejos de vivir la realidad del ambiente fantástico de una nave estelar.

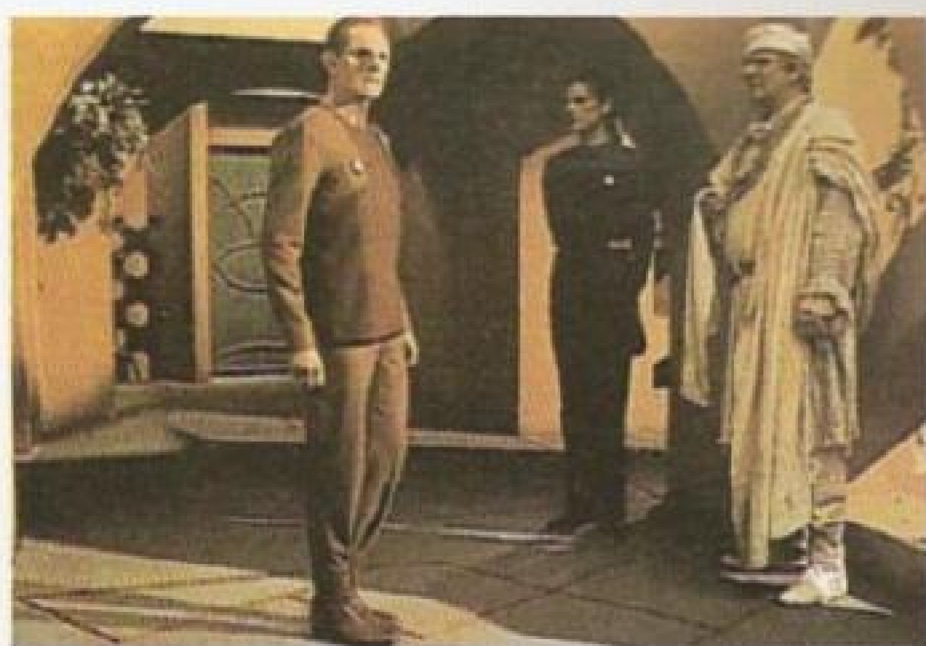
LAS MIL VIRTUDES DE LA REALIDAD VIRTUAL

Star Trek: *La nueva generación* fue tal vez la primera serie de TV que utilizó a gran escala los ordenadores en la elaboración de efectos especiales. Este uso se iba a incrementar enormemente en las series que iban a producirse posteriormente, *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* y *Star Trek: Voyager*.

Entre las empresas de renombre que se ocupan de estos admirables efectos hay que mencionar a la famosa Industrial Light & Magic, creada por George Lucas. En sus laboratorios nacieron imágenes y secuencias que se han convertido en leyenda no sólo en la historia del cine, sino también de la televisión de los últimos quince años. En *Star Trek II: La ira de Khan*, la Industrial Light & Magic (ILM) había empleado por primera vez algoritmos de generación de fractales para crear la secuencia del Proyecto Génesis; en *Star Trek VI: Aquel país desconocido* la ILM había creado de la nada el efecto de la explosión de la luna klingon de Praxis, efecto que lleva ahora su nombre y que como tal fue citado también en la reedición de la trilogía de *La guerra de las galaxias*. También en la televisión la empresa de Lucas supo crear efectos especiales asombrosos. Recordemos, por ejemplo, en *Star Trek:*



El espléndido efecto realizado por ordenador para una escena de la séptima película de Star Trek.





Efectos antes inhabituales se han convertido en parte del guión, como el "morphing" de Odo en Star Trek: Espacio Profundo Nueve.

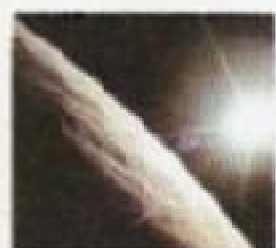
La nueva generación, el túnel espacial creado para el capítulo *The price*, los remolinos de energía de *Remember me* o el cometa de *Masks*.

Replicar la calidad de estos efectos pasó a ser un "deber" cuando *Star Trek: La nueva generación* llegó a la pantalla grande. Durante la producción de *Star Trek: La próxima generación*, séptimo film de la saga, el equipo de la ILM creó otro efecto especial histórico: el Nexus. Junto con esta ya famosa barrera de energía pulsante, realizada completamente por ordenador, *Star Trek: La próxima generación* marcó otro hito en el mundo de los efectos especiales: la utilización de tomas de verdaderas y pormenorizadas maquetas para ejecutar el "rendering" de la imagen en CGI (Computer Generated Imagery, o sea "imágenes generadas por ordenador"). Con este método, fotos y tomas detalladas de la tradicional maqueta realizada manualmente se utilizan para ser "aplicadas" al esquema computerizado, que se mueve e interactúa de formas inimaginables en una realidad totalmente virtual. Las producciones en CGI invadieron el universo de ***Star Trek*** a partir de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, donde uno de los protagonistas es un multiforme y puede cambiar de forma bajo la mirada del espectador. Y no hay que olvidar los créditos de *Star Trek: Voyager*, realizados íntegramente por ordenador, nave incluida. En definitiva, un verdadero universo virtual, tan plausible y fascinante que parece... real.











UNA PERDIDA INCALCULABLE

En 1991, entre los invitados al estreno de *Star Trek VI: Aquel país desconocido*, se encontraba Gene Roddenberry. El "Gran pájaro de la galaxia", el nombre que le habían otorgado los fans y los amigos, ya no gozaba de buena salud. Había sufrido dos infartos y padecía los efectos devastadores de la diabetes. Sus músculos tampoco respondían como antaño y Roddenberry tenía que moverse en una silla de ruedas. Sin embargo, "el Creador" se mantuvo lúcido hasta el final, logrando mantener un "control moral" sobre la saga que había creado. De modo que, a pesar de su precario estado de salud, supo mirar con ojos críticos la sexta película, sin dejar que le condicionara



ningún tipo de sentimentalismo.
Aunque sus opiniones negativas fueran muy temidas, ya que a menudo Roddenberry discutía con los distintos productores designados por Paramount en defensa de una visión de ***Star Trek*** que a veces ni siquiera compartían los autores de las distintas películas, todo el mundo esperaba que el último film con el reparto original agradara al "Gran pájaro de la galaxia". En cambio, entre los presentes él fue el único que formuló algunas reservas: mientras que todos los directivos de la Paramount manifestaban su satisfacción, dando luz verde a la distribución de *Star Trek VI: Aquel país desconocido*, Roddenberry quiso que le llevaran hasta su despacho para pedir algunos cambios sustanciales en las escenas más militaristas.







Desgraciadamente, para cuando sus peticiones estaban en proceso de valoración, Gene Roddenberry ya había muerto.
Su fallecimiento, el 23 de octubre de 1991, sumió en la tristeza más profunda a todo el equipo de producción. Aunque el "Creador" había sido, a veces, un crítico y un opositor incluso demasiado obstinado, sensible incluso a los más mínimos detalles que pudieran "arruinar" su concepto de ***Star Trek***, no dejaba de ser el hombre que había marcado los inicios de aquel universo, que había llegado a ser inmenso.
De inmediato, se tomó la decisión de dedicar a su memoria la sexta película y el capítulo de *Star Trek: La nueva generación*, directamente conectado con la historia de *Star Trek VI: Aquel*

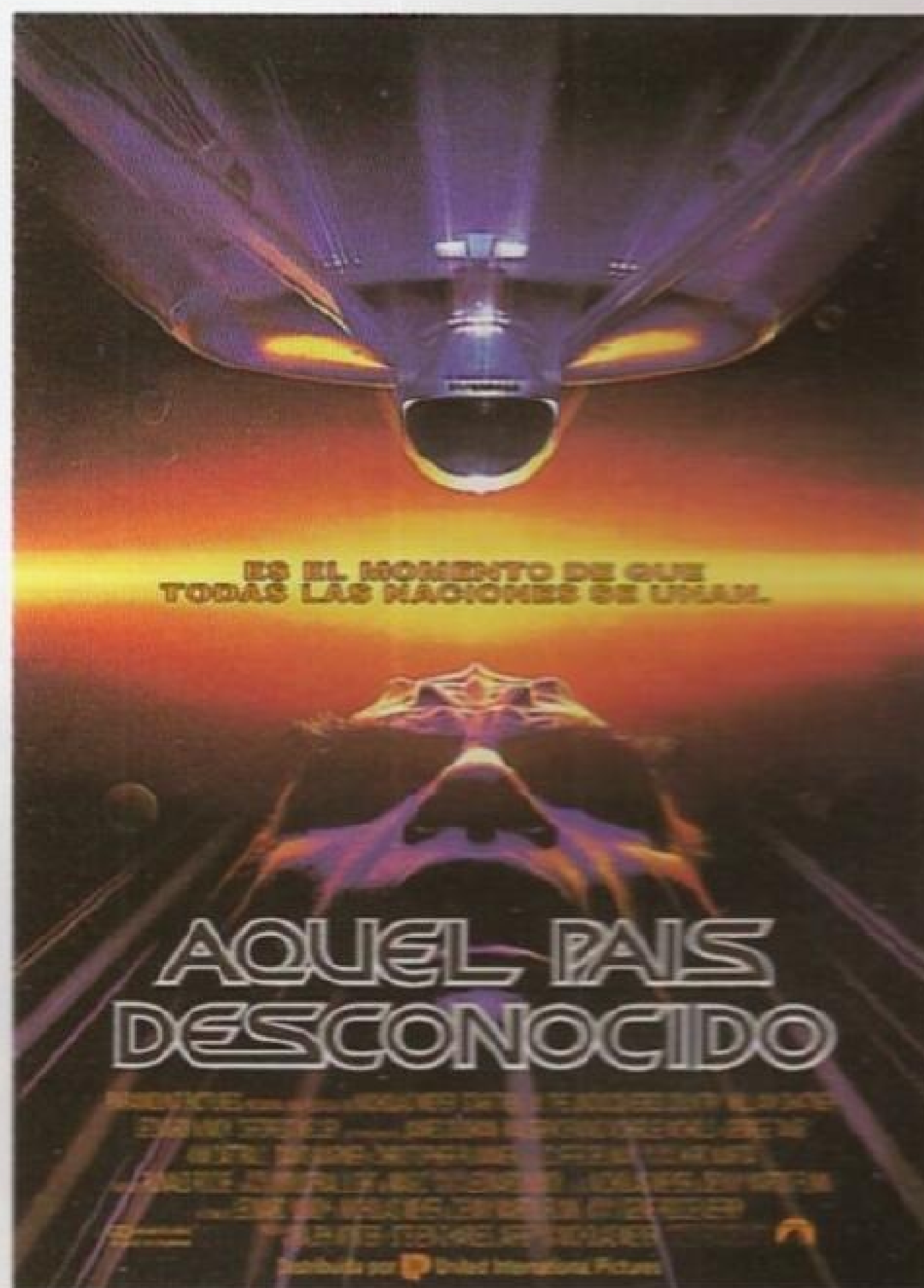
país desconocido, que iba a describir el extraordinario encuentro entre la tripulación de la nueva *U.S.S. Enterprise* y el personaje tal vez más amado de la Serie Original: Spock. Rendir un homenaje oficial a la desaparición de Gene Roddenberry era desde luego un acto obligado, pero no deja de ser una ironía del destino que el último adiós le fuera tributado en la presentación de dos historias sobre las que el mismo Roddenberry tenía muchas reservas...

Como es natural, la muerte del "Creador" representó un duro golpe también para los aficionados. Para muchos de ellos, el "Gran pájaro de la galaxia" era algo así como la garantía viviente de la continuidad, a nivel de proyecto y concepto, del universo de ***Star Trek***, el depositario de la verdadera "línea" de la saga. En su ausencia, el miedo de que personajes, aventuras, la filosofía de ***Star Trek***, cambiaran radicalmente, empezó a extenderse entre los aficionados.

Sin embargo, nada de ello ocurrió. En el caso de las películas, el bastón de mando había cambiado de mano hacía tiempo, pasando primero a Harve Bennet y después a Leonard Nimoy, y en el caso de la serie de televisión, otro "Gran pájaro de la galaxia", Rick Berman, estaba siguiendo muy de cerca la saga. Berman y Roddenberry se habían conocido en 1986, durante el lanzamiento de *Star Trek: La nueva generación*, y habían compartido desde el principio la dirección del equipo creativo. Por lo tanto, era lógico que, muerto el "Creador", Rick Berman fuera nombrado su sucesor.

Finalmente, el veinticinco aniversario de la serie marcó un cambio de rumbo definitivo en el universo de ***Star Trek***. La *U.S.S. Enterprise* del capitán Kirk decía adiós para siempre a sus viajes por la galaxia en búsqueda de aventuras; había empezado una nueva era. Pero el recuerdo de Gene Roddenberry iba a permanecer en la memoria de aficionados y profesionales.

El cartel del sexto film de la saga, sólo parcialmente aprobado por Gene Roddenberry.



continuará

ERRORES COMPRENSIBLES

¿Es una góndola de los motores de hiperespacio una romántica embarcación en la que os gustaría dar un paseo junto con vuestra dulce pareja?
¿Creéis que paseando en ella se oirá música de arpas vulcanas?
¿También creéis que un transmisor subcutáneo os va a ahorrar el esfuerzo de hablar?
¡Pues estáis en un tremendo error! ¡Y si errar es humano, no olvidéis que rectificar es de sabios!

ARPA VULCANA - Atraídos por su estructura matemática, los vulcanos son muy aficionados a la música. Uno de sus instrumentos típicos es el arpa vulcana, que en realidad viene a ser una lira con las cuerdas conectadas a un procesador electrónico de sonido. En las manos de un intérprete hábil, el arpa vulcana genera melodías suaves y relajadas, que favorecen la meditación tanto del ejecutor como del público.

TRANSMISOR SUBCUTÁNEO - Diminuto aparato que permite localizar a un individuo en caso de emergencia y transportarle hasta un lugar seguro. Los cristales de rubidio presentes en la estructura del transmisor permiten su miniaturización. Son esos mismos cristales los que permiten, gracias a su gran potencia, que la señal emitida pueda alcanzar incluso una nave situada en una lejana órbita estacionaria.

MOTORES DE HIPERESPACIO - Son los dos grandes dispositivos o góndolas que salen de la sección de ingeniería y que constituyen el catalizador del campo hiperespacial que se utiliza para la propulsión de las naves de la Flota Estelar. Los motores generan y equilibran el campo, que envuelve toda la nave, configurando la burbuja hiperespacial que permite viajar por el espacio a velocidades muy superiores a la de la luz.



PAN Y CIRCOS

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Bread and Circuses*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Ralph Senensky
Argumento:
John Kneubuhl
Guión:
Gene L. Coon y Gene Roddenberry
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Chekov
Nichelle Nichols	Uhura
William Smithers	Merik
Logan Ramsey	Claudius
Ian Wolfe	Septimus

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Kirk, Spock y McCoy se transportan al planeta 892-IV, al que han llegado en busca de los supervivientes de la nave de la Federación *S.S. Beagle*. Allí descubren que la civilización local, relativamente primitiva, les resulta familiar. Se trata de una especie de Imperio Romano en un estadio de evolución tecnológica similar al alcanzado por la Tierra en el siglo XX. Los sangrientos juegos del circo, donde los gladiadores -todos extranjeros- deben luchar para salvar sus vidas, se emiten por televisión. Esta cruel costumbre también vale para Kirk y los suyos.

LAS LEYES FUNDAMENTALES Y CÓMO EVITARLAS

Como un enorme y cambiante rompecabezas, el universo de ***Star Trek*** nació –y sigue creciendo hoy en día– acumulando fragmentos, sedimentos, avanzando en mil direcciones, reescribiendo, a veces, su propia historia, contradiciéndose y transformándose. Dentro de este movimiento variado y en parte caótico –el único posible para una saga que cuenta con treinta años de historia y multitud de autores– hay sin embargo algunos elementos inamovibles, cuya incorporación se ha revelado definitiva. Este es el caso de la famosa Primera Directiva, cuyo texto se recita íntegramente por primera vez en este capítulo. La ley, que protege el desarrollo de los planetas con los cuales la *U.S.S. Enterprise* establece contacto, impone una serie de normas que el viajero debe observar: *"Ninguna referencia a su propia identidad, ninguna interferencia en el desarrollo del planeta. Ninguna alusión a viajes espaciales o a la existencia de otros mundos o civilizaciones más avanzadas".*

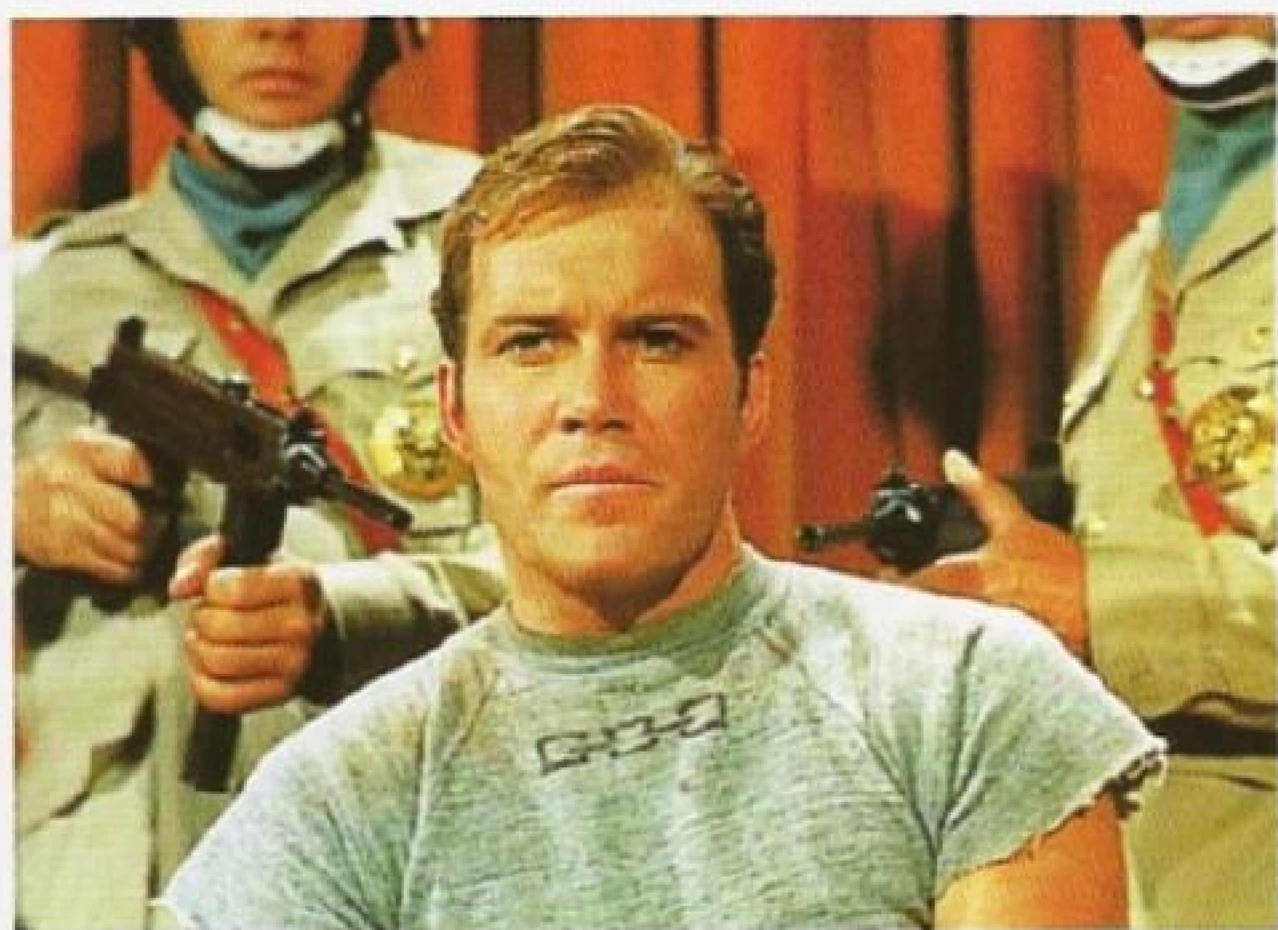








El bueno de McCoy, obligado a defender su vida a golpes de espada y de escudo.



El capitán de la U.S.S. Enterprise, no puede negarse a bajar a la arena.

Sin embargo, tal como ocurre a menudo con las leyes, de la Primera Directiva se habla sólo cuando se infringe de algún modo, y *Pan y circos* no es ninguna excepción. El hecho de que el planeta 892-IV esté "protegido" por la Primera Directiva no explica algunas incongruencias evidentes, sobre todo respecto al equipo que Kirk, Spock y McCoy llevan consigo: el fáser, por ejemplo, debería ser el último de los aparatos que llevar en una exploración de esta clase, y en particular el fáser de Tipo II, es decir, el que se asemeja de forma más evidente a una pistola. No hay que olvidar que los oficiales disponen de los armas más pequeñas, que pueden ocultarse en la palma de la mano o en el bolsillo y que parecen maquinillas de afeitar. Y puestos a fijarse, el colmo de la incongruencia llega más adelante, cuando los tres oficiales abandonan prácticamente todo su equipo en el planeta: nada menos que tres fásers, tres comunicadores y un tricorder, que acaban formando parte de la colección del procónsul sin que nadie parezca preocupado por el particular. ¿Acaso hay interferencia mayor y más dañina en el desarrollo y autodeterminación de un pueblo que la de poner a su disposición nuevas armas?









GLADIADORES INVITADOS

Como sucede en otros capítulos, también Pan y circos *ofrece la ocasión de una "repesca" de personal. En este caso, nos referimos a la de Rhodes Reason, el intérprete del gladiador Flavius, que en su momento fue uno de los cuarenta competidores que se disputaron el papel del capitán Kirk que finalmente recaería en William Shatner. Reason, uno de los "perdedores", tuvo que conformarse, como muchos otros, con aparecer como invitado en un capítulo.*

Y LOS NIÑOS DIRIGIRÁN

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *And the Children Shall Lead;* EE.UU. 1968

Dirigido por:
Marvin Chomsky
Argumento y guión:
Edward J. Lakso
Producción:
Fred Freiberger
Co-producción:
Robert H. Justman
Productores asociados:
Edward K. Milkis y Gregg Peters
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
George Duning
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Majel Barrett	Christine Chapel
Walter Koenig	Chekov
Nichelle Nichols	Uhura
George Takei	Sulu
Craig Hundley	Tommy Starnes
Melvin Belli	Gorgan

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La tripulación de la *U.S.S. Enterprise* descubre que todos los miembros de la colonia científica del planeta Triacus han muerto. Los únicos supervivientes de lo que al parecer es un suicidio colectivo son los hijos de los científicos, que, curiosamente, parecen poco afectados por lo ocurrido. Los niños, transportados a la nave, son confiados a los cuidados del doctor McCoy, mientras Kirk intenta coordinar la defensa contra una extraña "presencia" que tiene el poder de influir en las mentes de la tripulación.

A VUELO DE PÁJARO ENTRE UN DETALLE Y OTRO

A menudo, es la mirada curiosa, escrutadora y a veces algo puntillosa de los aficionados la que detecta en las diferentes historias detalles inadvertidos, cosas divertidas, o pequeñas imperfecciones y fallos que avalan su competencia y enriquecen una colección invisible pero sabrosa de anécdotas.

Siguiendo con las nimiedades, apuntamos otro pequeño error a propósito de Gorgan, la forma incorpórea y maligna que empuja al suicidio a los adultos del planeta. Cuando Kirk pide a Spock que cante la tonadilla con la que los niños evocan la presencia del ser alienígena, le llama Gorgan, pero... ¡nadie antes le había mencionado al capitán este nombre! Esta extraña "intuición" puede explicarse tal vez con la eliminación de algunas frases del guión o con el rechazo, en la versión definitiva, de una escena ya rodada. La última nota interesante es la falta de coherencia de las fechas estelares que se mencionan en este capítulo. En los registros del doctor Starnes las fechas son el 5025.3, el 5032.4 y el 5038.3... Sin embargo, al comienzo de la historia Kirk declara en su diario de a bordo que han llegado al planeta en la fecha astral 5029.5, con lo cual el doctor Starnes habría hecho sus anotaciones ... ¡estando ya muerto!

¡Es una buena muestra del misterioso poder de la cronología galáctica, que puede resucitar a los muertos y reescribir el pasado!

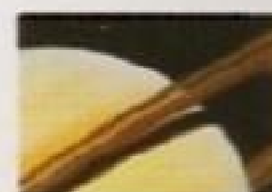


Gorgan, el misterioso ser de Triacus, es evocado por los niños, que lo consideran un ángel bondadoso.



FAMILIAS COMPLICADAS

El guión de Y los niños dirigirán *requería la presencia de varios actores infantiles. En estos casos, es habitual en los estudios recurrir a los hijos de los actores o del personal técnico para cubrir las vacantes. En este episodio, aparece Caesar Belli en el papel de Steve O'Connel, uno de los niños poseídos por Gorgan, que resulta ser hijo del propio Melvin Belli, que interpreta al monstruo. Complicando la cuestión, Craig Hundley, que interpreta a Tommy Starnes, ya había aparecido como el sobrino del capitán, Peter Kirk, en* Operación aniquilación. *Curiosamente, Hundley se convirtió con el tiempo en músico, y compuso parte de la música auxiliar para* Star Trek III: En busca de Spock.







TODOS DISTINTOS, TODOS IGUALES

La serie *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, que había nacido para acompañar a *Star Trek: La nueva generación* en los televisores de los Estados Unidos, fue creada para ofrecer un contraste a las aventuras en el espacio interestelar de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*.

Contrariamente a *Star Trek: La nueva generación*, elaborada a demasiados años de distancia de la serie original para presentar referencias directas, *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* se situaba en el mismo período de *Star Trek: La nueva generación* y, por lo tanto, compartía con la tripulación del capitán Picard las misma situación general y tecnología. Esta realidad se reflejó naturalmente en la elección de los nuevos personajes, todos ellos vinculados de alguna manera a hechos y situaciones ya vistos en *Star Trek: La nueva generación* y todos inspirados, en mayor o menor medida, en los personajes que más habían influido en la imaginación de los muchísimos espectadores de la serie anterior.







Benjamin Sisko, el comandante de la estación en la cual se desarrolla la serie, es un veterano que sigue recordando con dolor una de las batallas más trágicas de la Flota Estelar: la que se libró contra los borg en Wolf 359.

En cambio, la primer oficial de la estación es una bajorana, Kira Nerys, que encarna todas las características de su pueblo, libre por fin de volver a su antigua gloria cultural y mística después de años de opresión por parte de los cardasianos... que se retiraron de territorio bajorano en el transcurso de algunos capítulos de *Star Trek: La nueva generación*.

También la oficial científico pertenece a una raza que había nacido en *Star Trek: La nueva generación*: los trills. La joven humanoide Jadzia actúa como huésped de Dax, un ser con aspecto de gusano que establece con ella una relación de simbiosis total, hasta tal punto que ambas entidades se convierten en una. La dualidad alienígena de Jadzia Dax es uno de los aspectos que cautivan más al médico de a bordo, Julian Bashir, joven y lleno de iniciativa, siempre dispuesto a entrar en acción. También está Quark, destacado representante de una raza, la de los ferengi, que había aparecido en repetidas ocasiones en *Star Trek: La nueva generación*. Refuerza la conexión entre ambas series la presencia de Miles O'Brien, que durante años había sido el jefe de transporte de la *U.S.S. Enterprise* de Picard y que con su traslado a la estación

Los protagonistas de Star Trek: Espacio Profundo Nueve.

"pasa" una especie de "testigo espacial".

El único personaje realmente original y "nativo" de *Star Trek: Espacio Profundo* Nueve es el multiforme Odo, que, quizá no por casualidad, no sabe de dónde procede, no conoce a otros seres de su raza y es tan alienígena que ni siquiera posee una forma definida: en su estado "natural" es algo así como un líquido gelatinoso de color ámbar. La naturaleza alienígena de Odo sirve en definitiva para subrayar las diferencias de esta serie respecto a las otras; una serie en la cual lo alienígena es tan mayoritario que representa la normalidad y en la cual las profundas diferencias entre razas se convierten en la condición de su igualdad.



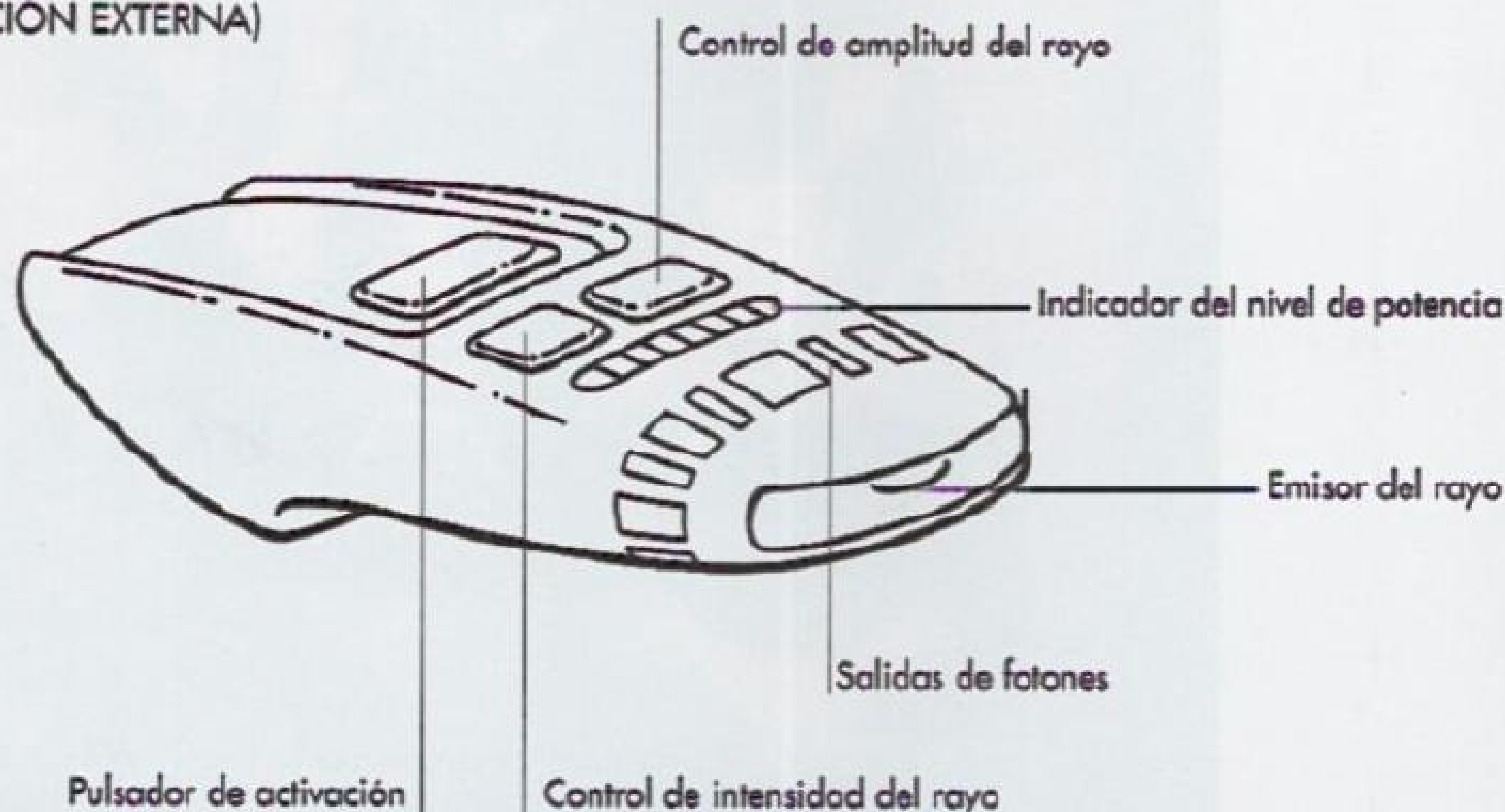


LOS FÁSERS DE NUEVA GENERACIÓN

Utilizados como armas defensivas, los fásers que componen la dotación de las tripulaciones de las naves estelares de *Star Trek: La nueva generación* son de dos tipos. El más pequeño, el Tipo I, es útil en situaciones en las cuales, aun siendo necesaria un arma, ésta debe poder ocultarse con

FÁSER TIPO I

(CONFIGURACIÓN EXTERNA)



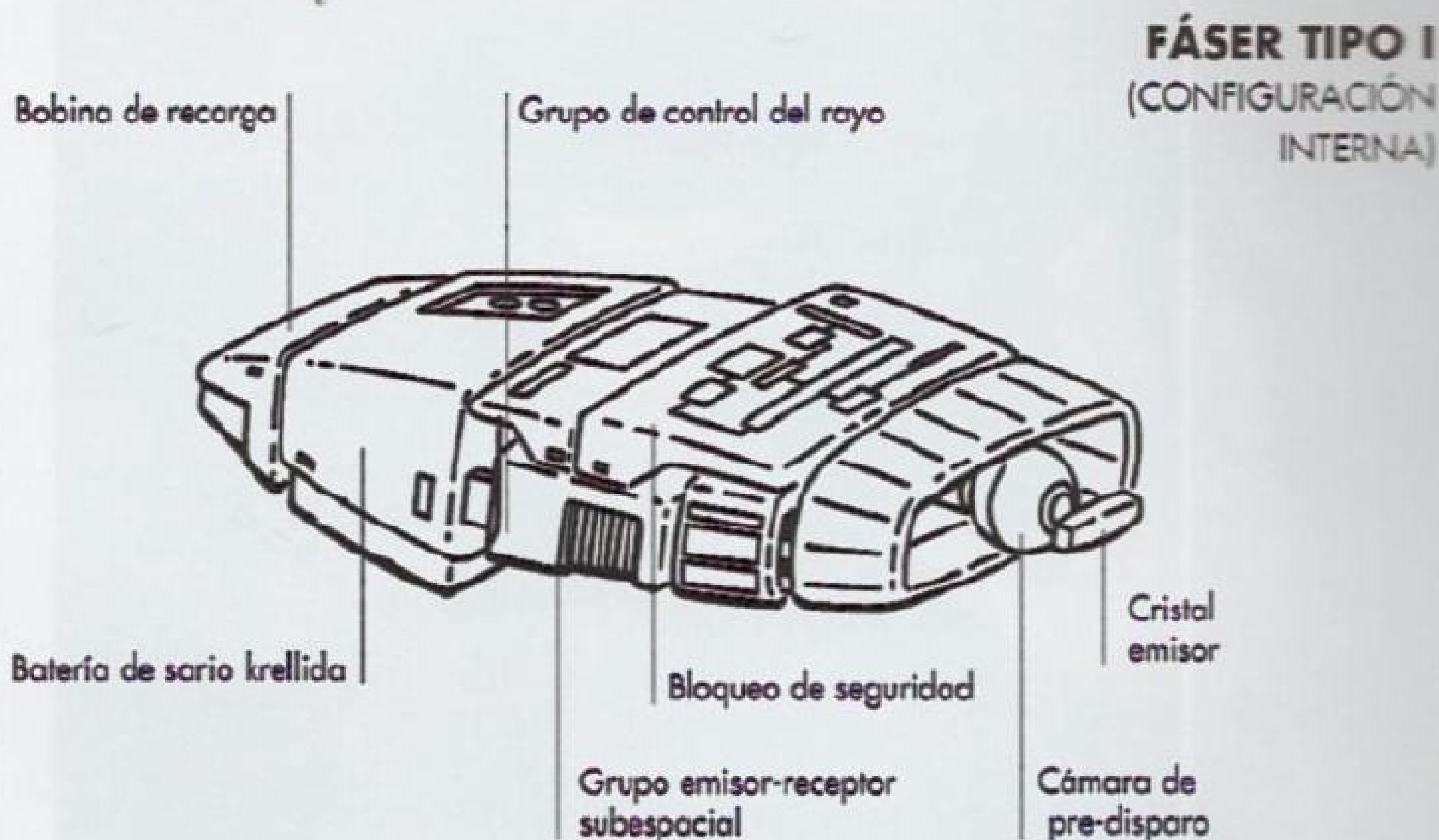
EFECTOS DE LAS 8 SELECCIONES DEL FÁSER TIPO I:	
SELECCIÓN 1	Aturdimiento ligero. El sistema nervioso central humanoide queda temporalmente inhibido.
SELECCIÓN 2	Aturdimiento medio. Adormece a los humanoides entre cinco y quince minutos.
SELECCIÓN 3	Aturdimiento fuerte. Adormece a los humanoides durante más de una hora.
SELECCIÓN 4	Efecto térmico. El sistema nervioso central humanoide resulta muy dañado y la piel quemada por la radiación.
SELECCIÓN 5	Efecto térmico. El tejido humanoide sufre quemaduras graves de la epidermis. Las capas más profundas no quedan dañadas.
SELECCIÓN 6	Efecto disruptor. Los tejidos orgánicos resultan afectados en profundidad, con efectos consiguientes de disociación molecular permanente.
SELECCIÓN 7	Efecto disruptor. La disociación del tejido orgánico a nivel molecular causa la muerte inmediata.
SELECCIÓN 8	Efecto disruptor. Las fuerzas de disrupción provocan la vaporización de los tejidos orgánicos.

facilidad. El Tipo I cabe en la palma de la mano y no tiene el aspecto agresivo de los fásers de Tipo II, más grandes y potentes. También existen unos fusiles fáser mucho más potentes, pero que no suelen resultar necesarios durante las actividades normales de un equipo de misión. Los fásers convierten la energía almacenada en las baterías en rayos de distintas intensidades que pueden regularse mediante selectores, con potencias de 1 a 8 en los fásers de Tipo I.

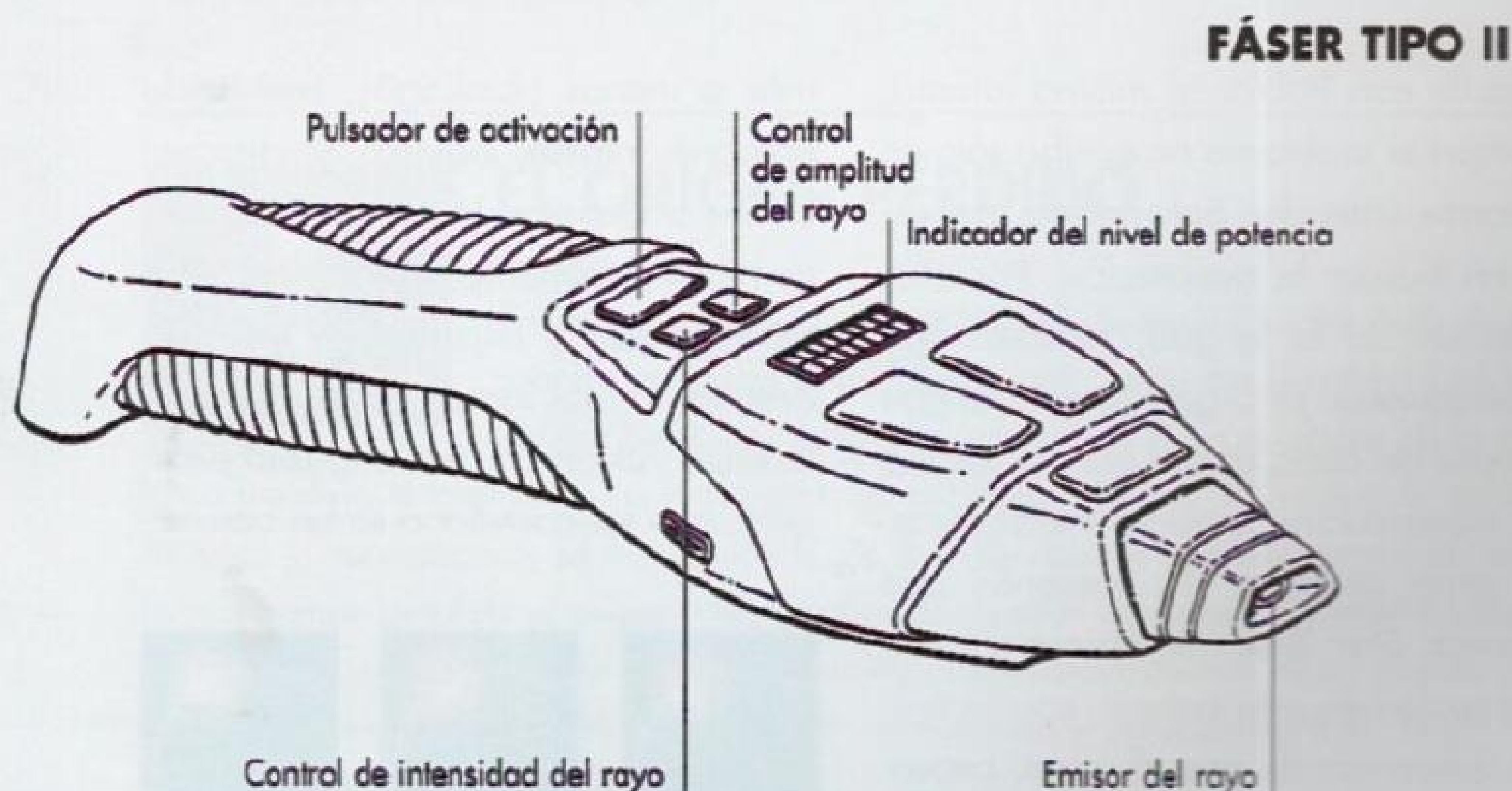


Fáser de Tipo II usado en Star Trek: La nueva generación.

FÁSER TIPO I
(CONFIGURACIÓN INTERNA)



FÁSER TIPO II



UN IDIOMA SÓLO PARA NOSOTROS

Todo el mundo lo sabe. Para formar parte de un grupo, para ser reconocidos en un conjunto humano, no es suficiente con hablar el mismo idioma, porque el problema no estriba sólo en hacerse entender. Sobre todo, consiste en buscar la aceptación. Por ello, además de la lengua, también hay que conocer el argot, la sub-lengua propia de cada grupo que se inspira en experiencias comunes y exclusivas. El gran conjunto de personas que abarca ***Star Trek*** no representa una excepción en este campo, con la única diferencia de que el argot, proveniente de una mezcla de palabras exóticas y de expresiones sedimentadas con el "paso" de los episodios de las distintas series de ***Star Trek***, es más o menos plurilingüe, reuniendo palabras y frases inglesas, sus traducciones a distintos idiomas y también términos totalmente inventados... Entre las frases y expresiones más frecuentes, la más famosa es sin duda la fórmula vulcana: *"Live long and prosper"*, que en castellano se ha conver-



El saludo vulcano "larga y próspera vida" se formula acompañado del típico gesto que tanto entrenamient[o] exige a los aficionados.



tido en: *"Larga y próspera vida"*, saludo de buenos augurios que, trascendiendo sus orígenes vulcanos, se ha transformado en el símbolo mismo de ***Star Trek.*** Sin embargo hay otras fórmulas de saludo... Por ejemplo el seco saludo klingon: *"Qaplá"*, que significa: *"Éxito"*, y que hay que proferir con un ademán guerrero. Los que prefieren a los romulanos siempre pueden saludar con su: *"Jolan Tru"*, un *"hola"* formal y pausado perfectamente adecuado a esta raza.

Además de los saludos, existen muchas frases que ya han entrado a formar parte del léxico de los fans y de otros. Un ejemplo es: *"He's dead, Jim" ("Ha muerto, Jim")*, la frase con la cual el bueno del doctor McCoy solía comunicar al capitán Kirk la muerte de un miembro de la tripulación. Y también la célebre exclamación del señor Spock *"Fascinating!"*, que en castellano se traduce como *"¡Fascinante!"*.





Finalmente hay frases que en los países de lengua anglosajona han adquirido gran fama, pero que en España quizá no han tenido una gran difusión entre los aficionados debido a la falta de traducción. El ejemplo más significativo es: *"Beam me up, Scotty!"*, tal vez la frase más presente en camisetas y gorras. Literalmente su significado es *"Transpórteme arriba, Scotty"*. En español, debido a la imposibilidad de traducir el verbo *to beam ("irradiar")* con un término que tuviera que ver con el transporte, en los episodios se utilizan multitud de perífrasis alternativas, desde *"Uno que subir"*, a simplemente *"Transpórteme"*, que por supuesto no han tenido el mismo impacto que la frase original.



EL ORIGEN PERDIDO

En uno de los primeros capítulos de la Serie Clásica, Sulu da las gracias a Janice Rand diciéndole: "May the great bird of the galaxy bless your planet", o sea, "que el gran pájaro de la galaxia bendiga tu planeta". *En la adaptación española la frase no ha tenido mucha fortuna, y normalmente se ha ignorado. Es una verdadera lástima porque de esta forma hemos perdido el origen del apodo del creador de la serie, Gene Roddenberry. Dado que su apellido en inglés también es el nombre común de un tipo de gorrión, el inventor de* **Star Trek** *fue a partir de entonces y para siempre el "Gran Pájaro de la Galaxia".*

ESTRELLAS ENTRE LAS ESTRELLAS

S**tar Trek* es igual a fama. Es una equivalencia que ha funcionado sin fallos con todos, sin excepciones. Los protagonistas de las series televisivas y de las películas de ***Star Trek se han hechò famosos en el mundo entero gracias a la notoriedad inmensa que la saga de ciencia ficción más seguida a nivel planetario les ha otorgado. Porque –admitirlo no es nada vergonzoso–, aunque todos ellos fueran profesionales serios y preparados, los actores de ***Star Trek*** raras veces se veían rodeados por muchedumbres de aficionados en búsqueda de autógrafos antes de convertirse en Kirk, Picard, Sisko o Janeway. A la luz de la resplandeciente fama



Una espléndida Joan Collins, protagonista del capítulo* La ciudad al borde de la eternidad, *producido en la primera temporada de la serie original.

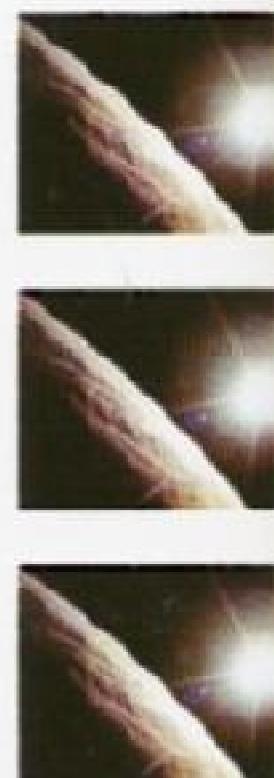
de ***Star Trek*** también se calentaron varios actores invitados como, por ejemplo, la bella Joan Collins. Antes de asumir el papel de la pérfida protagonista de "Dinastía", esta actriz



***Ricardo Montaban, en una instantánea del episodio de la Serie Original* La semilla del espacio.**

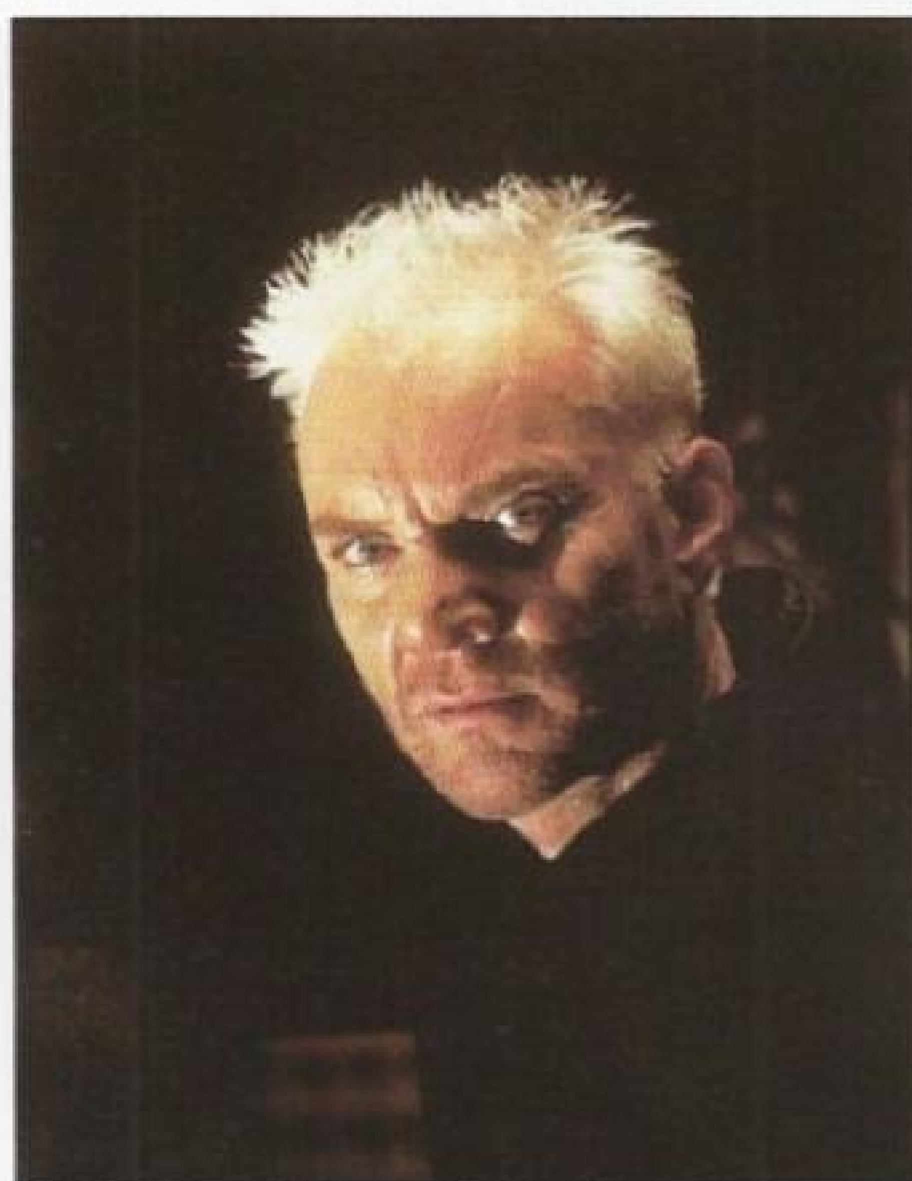
había interpretado en efecto el papel de la infeliz Edith Keeler en *La ciudad al borde de la eternidad*, la heroína destinada a una muerte segura, y también uno de los amores más profundos, conmovedores e infelices del capitán Kirk. Una actuación, la de Collins, que fue al mismo tiempo una perla en la carrera de la actriz y un hito en la historia de la serie.

En otros casos, fue la fama ya consolidada de brillantes "guest stars" la que dio prestigio a ***Star Trek.*** Es el caso de nombres como Ricardo Montalban –el cruel Khan Noonien Singh de *La semilla del espacio* y de *Star Trek II: La ira de Khan*–; o de Cristopher Plummer, el prestigioso general klingon Chang en *Star Trek VI: Aquel país desconocido;* o también de Malcolm McDowell, el Soran de *Star Trek: La próxima generación.* También la última película, *Star Trek: Primer contacto*, contó con la participación de un actor importante, que



ya había aparecido en la serie *Star Trek: La nueva generación*, pero que también había trabajado en un film taquillero como *Babe, el cerdito valiente,* recibiendo una nominación al Oscar. Nos referimos a James Cromwell, que no quiso perder la oportunidad de volver a ***Star Trek*** interpretando el papel de Zefram Cochrane, el inventor de los motores hiperespaciales.

Entre estos huéspedes ilustres también se encuentra un personaje muy famoso que nada tiene que ver con el mundo del espectáculo: se trata del célebre astrofísico Stephen Hawking, autor de una avanzada teoría sobre el nacimiento del universo. Su gran afición a la ciencia-ficción y a ***Star Trek,*** que consideraba un excelente medio de divulgación científica, lo llevó a interpretar, en el capítulo *Decsent* de *Star Trek: La nueva generación,* el papel de... él mismo, desafiando a una partida de póker –que gana– a dos de sus ilustres predecesores "evocados" en una sala holográfica: Isaac Newton y Albert Einstein.



Malcom McDowell, uno de los protagonistas del séptimo film de la saga.



Algunos actores y actrices, como Kirstie Alley, tuvieron su primer papel importante en la saga de Star Trek.

ULTIMA ESTACIÓN: ESPACIO PROFUNDO

Las firmas de actores famosos desfilando en los créditos de *Star Trek VI: Aquel país desconocido,* sexta película de ***Star Trek***, comunicaban de forma inequívoca al gran público de aficionados un adiós definitivo, también expresado por las inspiradas palabras de la última entrada del diario del capitán Kirk. Tras veinticinco años de aventuras, el reparto de toda la vida ya había cedido definitivamente el puesto a las nuevas generaciones, gracias a las cuales la saga iba a seguir su camino, tanto en televisión como en la pantalla grande. Pero si en el cine el paso siguiente consistía naturalmente en llevar *Star Trek: La nueva generación* a los cines, ¿qué iba a ocurrir en la televisión?







Justamente en 1991, año de aparición de la sexta película, Rick Berman y Michael Piller, los herederos directos del gran Gene Roddenberry, habían empezado a estudiar una nueva serie de episodios, completamente renovados, que podían ir a sumarse a *Star Trek: La nueva generación* en las pantallas de televisión estadounidenses. Era el embrión de lo que iba a convertirse en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve.* Tal vez Berman y Piller ignoraban que precisamente el nacimiento de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* iba a favorecer la llegada de *Star Trek: La nueva generación* a la pantalla grande, o tal vez lo habían organizado todo desde el principio. De todos modos, lo que más contaba en aquel momento era crear una buena serie de ciencia-ficción capaz de igualar e incluso superar el gran éxito logrado por Picard y sus compañeros.

El hecho de que la nueva serie fuera a desarrollarse en la mismo época que las aventuras de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* obligó, para diferenciarla, a buscar un marco que no fuera el de una nave estelar viajando hacia lo desconocido. Fue así como nació la idea de una estación espacial situada en los límites del espacio conocido.

El nacimiento de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* constituye un hito en la evolución de la ciencia-ficción nacida con ***Star Trek***: si en los años 60, en la época de la serie original, la astronave del capitán Kirk era la heredera de las caravanas de pioneros que iban a la conquista del Oeste, ahora la estación espacial representaba la evolución futurista de los antiguos fuertes ubicados en las fronteras más alejadas de las praderas norteamericanas. Por ello, era necesario introducir en este ámbito de frontera personajes completamente



***Una imagen sugestiva de la estación espacial* Espacio Profundo Nueve.**

distintos de los que habían poblado, hasta entonces, una ordenada y segura nave estelar.

También las situaciones iban a ser distintas: los conflictos entre los personajes se iban a exacerbar y la estación espacial, al contrario de lo que ocurría en el *U.S.S. Enterprise* de Picard, iba a convertirse en un cuadrilátero perfecto para enfrentamientos entre culturas y razas, entre concepciones de la vida distintas y opuestas. En definitiva: un auténtico y bullicioso puerto de mar, situado en la desembocadura de un túnel espacial que se asoma a una parte de la galaxia completamente desconocida... pensada expresamente para garantizar la posibilidad de crear historias de exploración, acción y combate en el espacio.

A lo largo de todo el año 1992, mientras se preparaba la nueva serie, los aficionados continuaron siguiendo las hazañas de Picard y compañía. Finalmente, en enero de 1993, en la misma red de televisiones locales que emitía *Star Trek: La nueva generación*, se emitió el capítulo piloto de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve, Emisary.*

Tal como había ocurrido con la serie anterior, también para *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* la Paramount decidió producir un cierto número de capítulos con independencia de los índices de audiencia del episodio piloto, que servía por lo tanto más de "abre-pista" que de test. La emisión empezó inmediatamente, en paralelo con *Star Trek: La nueva generación.* Pero, sin embargo, desde el principio quedó patente que una lucha muy dura esperaba a los nuevos personajes en su intento por alcanzar el éxito de Picard y sus compañeros, que ya se habían convertido en los favoritos de un público inmenso.







continuará

SABER MOVERSE

En el mundo de ***Star Trek***, para orientarse no se puede ir a ciegas. ¿Significará "condición verde" un código de vía libre? ¡Nada más falso! Si se habla de la Tercera Guerra Mundial, ¿hay que creerlo? ¡Sí, si se conoce la historia! ¿Es el señor Hodgkins un famoso legislador? ¡Qué va! ¡Es el momento de estudiar las palabras clave!

CONDICIÓN VERDE - En la Flota Estelar se utilizan varios códigos a los que los oficiales recurren a menudo durante las misiones más peligrosas. Si el que comunica indica que existe una "condición verde", significa que ha sido hecho prisionero, pero que la situación impide una misión de rescate. Quien recibe este código sabe por lo tanto que no puede emprender ninguna acción, como enviar otro equipo de misión o intentar un transporte. Frases similares en código sirven sobre todo cuando las transmisiones entre el equipo de misión y la nave están controladas.

TERCERA GUERRA MUNDIAL - La última gran guerra combatida en la Tierra. El conflicto nuclear estalló hacia el final del siglo XXI y desembocó en la época denominada "la era de los horrores post-atómicos". La Tierra logró reponerse de este trauma tan sólo al cabo de un siglo, cuando sus gentes volvieron a vivir de forma natural, siguiendo las enseñanzas de filósofos como Liam Dieghan.

LEY DE HODGKINS - La ley de Hodgkins acerca del desarrollo planetario paralelo es una teoría sociológica según la cual poblaciones parecidas, que vivan en planetas con medios naturales y tecnológicos parecidos, evolucionan de forma análoga. El capitán Kirk y su tripulación recopilaron varias pruebas que confirmaban esta ley durante la misión de cinco años de la *U.S.S. Enterprise*.



EL ESPLENDOR DE OMEGA

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Omega Glory*, EE.UU., 1967

Dirigido por:
Vincent McEveety
Argumento y guión:
Gene Roddenberry
Producción:
John Meredyth Lucas
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Cinema Research
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Morgan Woodward	Capitán Tracey
Roy Jenson	Cloud William

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Kirk, Spock y McCoy investigan los restos de la *U.S.S. Exeter*, que han encontrado en órbita alrededor del planeta Omega IV, descubriendo que su tripulación ha sido diezmada por un virus letal. Los tres se transportan entonces al planeta, donde encuentran al capitán de la *Exeter*, Ronald Tracey, que está convencido de que en Omega IV, que está poblado por una raza de humanoides ultracentenarios, se oculta la fuente de la eterna juventud. Para encontrarla Tracey ha prestado su ayuda táctica y las armas de la Federación a una de las razas indígenas, los kohms, en su lucha contra sus odiados enemigos, los yangs, violando de esta forma la Primera Directiva.

FUENTES HISTÓRICAS

No hay duda. El momento culminante de este capítulo, el más emotivo e inspirado, es el de la lectura de las primeras palabras de la Constitución de Estados Unidos. Las palabras de esa ley fundamental, que ensalzan la democracia y libertad, siempre son capaces de encender de orgullo y esperanza los corazones de los estadounidenses, y su inclusión en una historia futurista iba a surtir un efecto seguro.

Por otra parte, aunque presente a menudo, en ***Star Trek*** la metáfora política nunca es demasiado explícita. Los contenidos, siempre equivalentes a mensajes de elevada ética social, nunca se ponen en primer plano, sino que se presentan mediante procedimientos discretos de alusión y alegoría, de modo que el espectador siempre pueda sacar sus propias conclusiones. En *El esplendor de Omega*, una historia que se apoya en la idea de la evolución paralela de un mundo en el cual naciones "comunistas" han ganado la guerra bacteriológica y gobiernan el



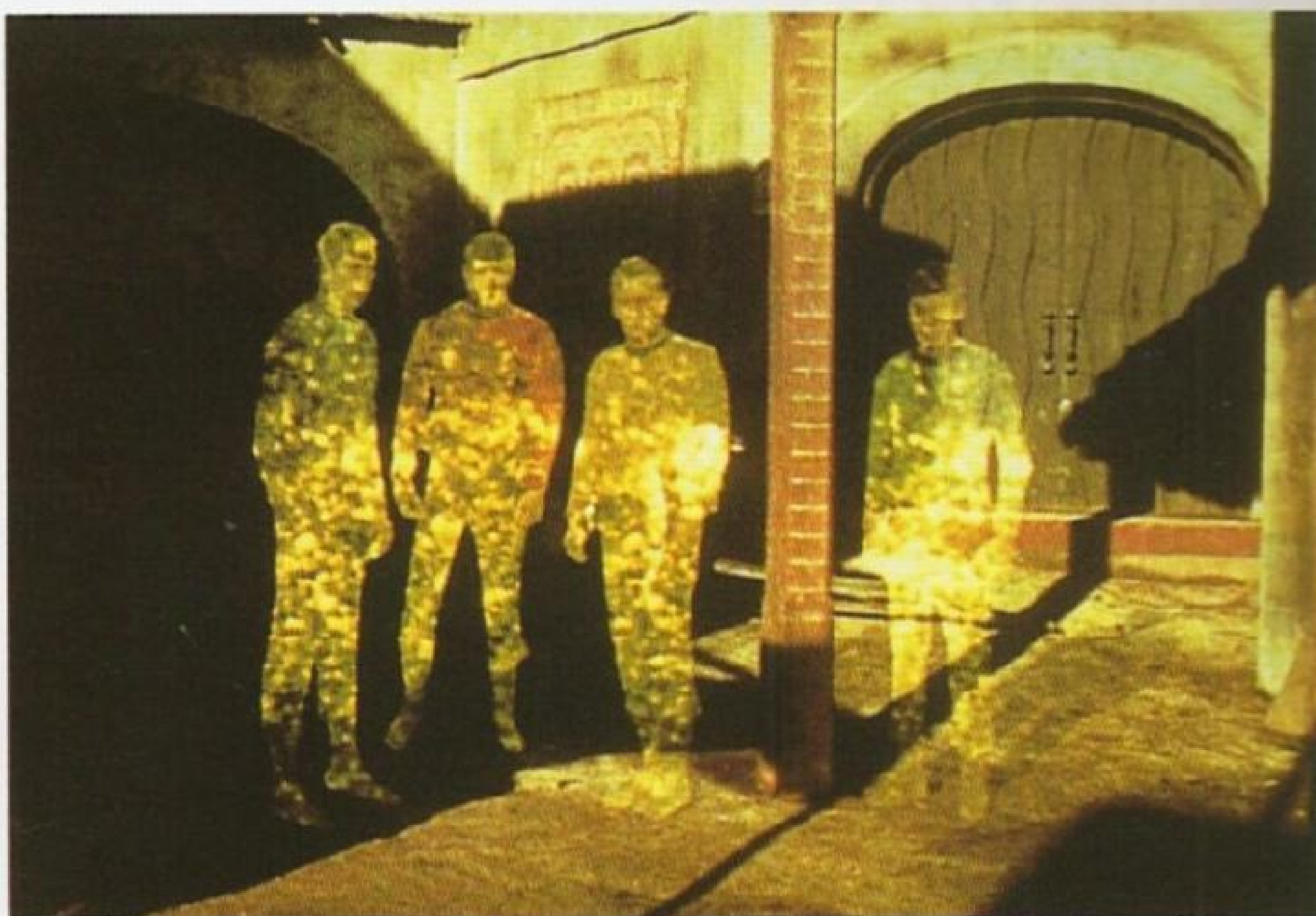
planeta Omega IV, la alusión se vuelve en cambio muy explícita y directa. Es de la historia, o mejor dicho de lo que entonces era crónica de sucesos y ahora ya historia, de donde se sacaron los ingredientes con los que "cocinar" el capítulo, por lo que encontramos multitud de referencias a la Rusia comunista de la época, contrapuesta a Estados Unidos, tierra de libertad.

Para Kirk y sus compañeros, fieles a los valores de la Federación, la libertad es el valor fundamental que hay que defender, aun a costa de violar un principio básico como el de la Primera Directiva, el principio más importante de la Federación, que prohíbe cualquier interferencia en el desarrollo socioeconómico y tecnológico natural de una sociedad. Como es habitual, el argumento original de *El esplendor de Omega*, que Rodden-



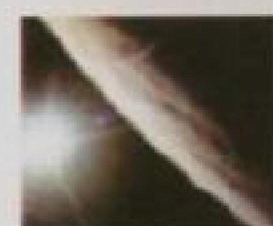
Kirk intenta fugarse de la prisión de los kohms, donde ha sido encerrado junto con el jefe de los yangs.

La tripulación de la U.S.S. Enterprise se transporta al planeta Omega IV para resolver el misterio del virus que ha diezmado a la tripulación de la U.S.S. Exeter.



berry había pensado como uno de los tres posibles capítulos piloto de la serie, se alejaba en algunos puntos de la redacción final. Por ejemplo, la forma en que Spock obtenía información de los habitantes de Omega IV era muy distinta, ya que sus víctimas, sometidas por el vulcano a una especie de hipnosis, acababan creyendo que tenían delante a un servidor del demonio. Además, para dejar sin sentido a una yang, Spock le tocaba la cabeza, en una versión muy arcaica de la que iba a convertirse en la famosa "llave vulcana" que se ejecuta en el cuello.









ANUNCIO DECISIVO

Fue precisamente al final de El esplendor de Omega, *que se emitió en EE.UU. el 1 de marzo de 1968, cuando la NBC presentó el famoso anuncio con el que pedía a los fans que dejaran de escribir cartas para salvar* **Star Trek.** *La campaña de cartas para evitar el abandono de la serie, que duró meses y meses, había alcanzado su objetivo. El anuncio de que* **Star Trek** *iba a continuar durante otra temporada se hizo pues al final de un capítulo escrito personalmente por Gene Roddenberry, que se había pensado, paradójicamente, como posible piloto de la serie.*

UNA PEQUEÑA GUERRA PRIVADA

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *A Private Little War*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento:
Jud Crucis
Guión:
Gene Roddenberry
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Gerald Fried
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Majel Barrett	Christine Chapel
Nichelle Nichols	Uhura
Walter Koenig	Chekov
Nancy Kovack	Nona
Michael Witney	Tyree

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Después de trece años, Kirk ha vuelto con su nave al planeta Neural, donde su amigo Tyree le recibe con alegría. Desgraciadamente, desde que el pueblo de las colinas ha empezado a fabricar armas terribles, la gente de Tyree corre el riesgo de ser víctima de una carnicería. Kirk, Spock y McCoy descubren que las armas de los enemigos de Tyree son de procedencia klingon: los enemigos de la Federación actúan entre bastidores, y pretenden conquistar el planeta. Para resolver la situación, Kirk no tiene otra opción que equilibrar de nuevo las fuerzas en conflicto...

LA HISTORIA NO SE REPITE

Cuando este episodio fue producido, en 1967, la guerra de Vietnam sacudía las conciencias de los ciudadanos de Estados Unidos y del mundo entero. ***Star Trek,*** tan proyectada al futuro y tan ligada al presente, no podía ignorar un acontecimiento de tanta importancia, y el argumento de *Una pequeña guerra privada* se inspira en aquel sangriento conflicto. En cierto sentido, las convicciones del capitán Kirk reflejan las de muchos americanos de la época, que veían en la intervención en Vietnam un intento de equilibrar las fuerzas en ese torturado lugar de la Tierra. Proporcionando armas avanzadas al pueblo indefenso de Tyree, Kirk intenta en realidad restablecer el orden, la situación estable que ha sido modificada por los klingon, que en la época de la Serie Original representaban "el adversario" –es decir los rusos o en general todas las potencias comunistas–, y la decisión del capitán no podía sino ser "leída" por el público televisivo de la época como una referencia a la análoga posición del gobierno de Estados Unidos respecto a la crítica situación de Vietnam.

A este respecto, es interesante destacar que, veinte años más tarde, otro capítulo de *Star Trek: La nueva generación, Too Short a Season*, se inspiró, aunque de forma indirecta, en este episodio de la Serie Original. El argumento de esta especie de remake inesperado ilustra la situación vista a posteriori: un equilibrio de fuerzas impuesto desde fuera, análogo al efectuado por el capitán Kirk, desemboca en este caso en décadas de guerra sin tregua, diezmando la población de ambas partes. La evolución de ***Star Trek*** refleja así la evolución de la historia y de la política: el saldo catastrófico del intervencionismo en la guerra de Vietnam se convierte en tema de reflexión para la nueva serie. Inevitablemente, el mencionado capítulo de *Star Trek: La nueva generación* toma distancia respecto al de la serie original: si en los años 60 una intervención armada para equilibrar las fuerzas en conflicto era una acción del todo justificada, en los años 80 la misma acción se valora de forma opuesta, y se convierte en un movimiento censurable capaz de llevar a la destrucción.

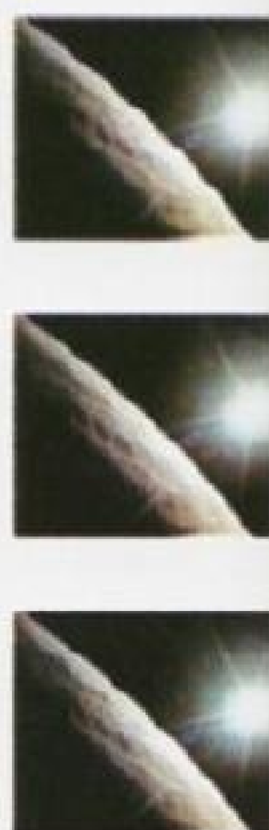


El terrible mugato que aparece en Una pequeña guerra privada *fue interpretado por Janos Prohaska, un técnico especializado en crear inquietantes figuras alienígenas.*

BENJAMIN SISKO

Oficial hábil y eficiente, Benjamin Sisko está marcado por una grave tragedia personal. Estaba sirviendo a bordo de la *U.S.S. Saratoga* junto con su familia, cuando los borgs lanzaron su ataque contra Wolf 359. Su mujer, Jennifer, pereció y Benjamin pudo rescatar a duras penas a su hijo Jake antes de que la nave quedara totalmente destruida. Muy afectado por esta experiencia, Sisko no volvió a encontrar un poco de paz hasta su llegada a la estación espacial *Espacio Profundo Nueve*, donde está destinado como administrador para la Federación.

A su llegada, Sisko contactó con un insólito grupo de formas de vida incorpóreas que vivían en un túnel espacial, un agujero de gusano estable que conducía al Cuadrante Gama, probablemente de origen artificial. El contacto con estos seres dio a Sisko una nueva conciencia de su propia vida y de su carrera, empujándole a aceptar al mismo tiempo un papel religioso para el pueblo de Bajor. El túnel espacial era, para los bajoranos, el Templo Celeste donde moran los Profetas, que al parecer eligieron precisamente a Sisko como su Emisario. Intentando suavizar los muchos problemas existentes en *Espacio Profundo Nueve,* Sisko trabajó para que se hiciera la paz entre Cardasia y Bajor, antiguos enemigos, y más recientemente, con la ayuda de sus oficiales, ha intentado rechazar la amenaza del terrible Dominio, procedente del Cuadrante Gama.





La vida de Sisko se ha visto marcada por la trágica pérdida de su esposa, Jennifer.

AVERY BROOKS

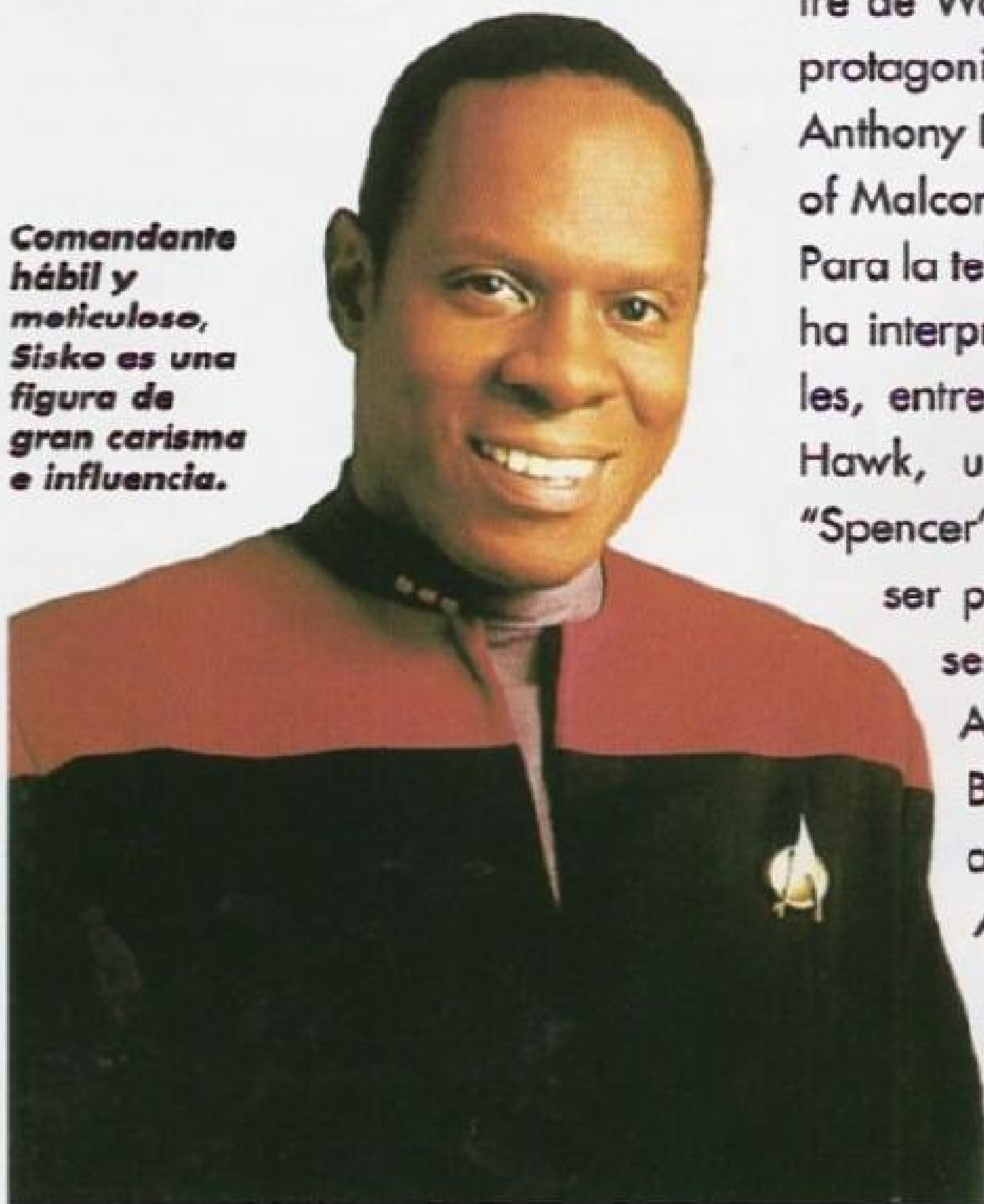
Avery Brooks, nacido el 18 de Abril de 1949 en Evansville, Indiana, tuvo la suerte de crecer en una familia de artistas. Su padre era un famoso cantante de gospel, su madre tocaba el piano y el órgano y era una buena directora de coros, y su tío formaba parte de un conjunto de renombre, los Delta Rhythm Boys. Como es natural, también Avery recibió una educación musical, convirtiéndose en cantante de jazz y actuando junto con músicos del calibre de Jon Hendricks y Lester Bowie. Dotado de un gran talento para la interpretación, Avery Brooks también cursó estudios en el Oberlin College, diplomándose posteriormente en la Rutgers University, siendo el primer afro-americano que obtuvo este prestigioso título.

En estos dos ateneos, y en colaboración con otras escuelas de arte, Avery Brooks iba a enseñar teatro durante más de 20 años, dedicándose paralelamente a su carrera televisiva y cinematográfica.

Entre sus numerosos papeles teatrales, lo recordamos en el "Otelo" , puesto en escena en el Folger Theatre de Washington y en el papel de protagonista de la obra musical de Anthony Davis "X: The Life and Time of Malcom X."

Para la televisión, amén del de Sisko, ha interpretado muchos otros papeles, entre los cuales destaca el de Hawk, un personaje de la serie "Spencer" que posteriormente iba a ser protagonista absoluto de la serie "A Man Called Hawk".

Artista polifacético, Avery Brooks también es director artístico del National Black Arts Festival de Atlanta, Georgia. Está casado y es padre de tres hijos: una niña, Ayana, y dos niños, Asante y Cabral.



Comandante hábil y meticuloso, Sisko es una figura de gran carisma e influencia.

EL TRICORDER MÉDICO

Instrumento indispensable para los equipos de reconocimiento en las misiones planetarias, el tricorder estándar utilizado en *Star Trek: La nueva generación* es la versión actualizada de los distintos modelos que han ido apareciendo a lo largo de la saga. Entre las distintas opciones existentes, la utilizada por el personal médico es una de las más





Un tricorder médico contiene datos completos sobre los humanos y la mayoría de las razas humanoides, además de información sobre 217 especies alienígenas dotadas de ADN.

Pequeño y manejable, el tricorder médico pesa apenas 430 gramos.

La estructura básica de la versión médica es el tricorder estándar, que se muestra en la página siguiente. La versión médica mantiene además todas las funciones disponibles también para otros usos.



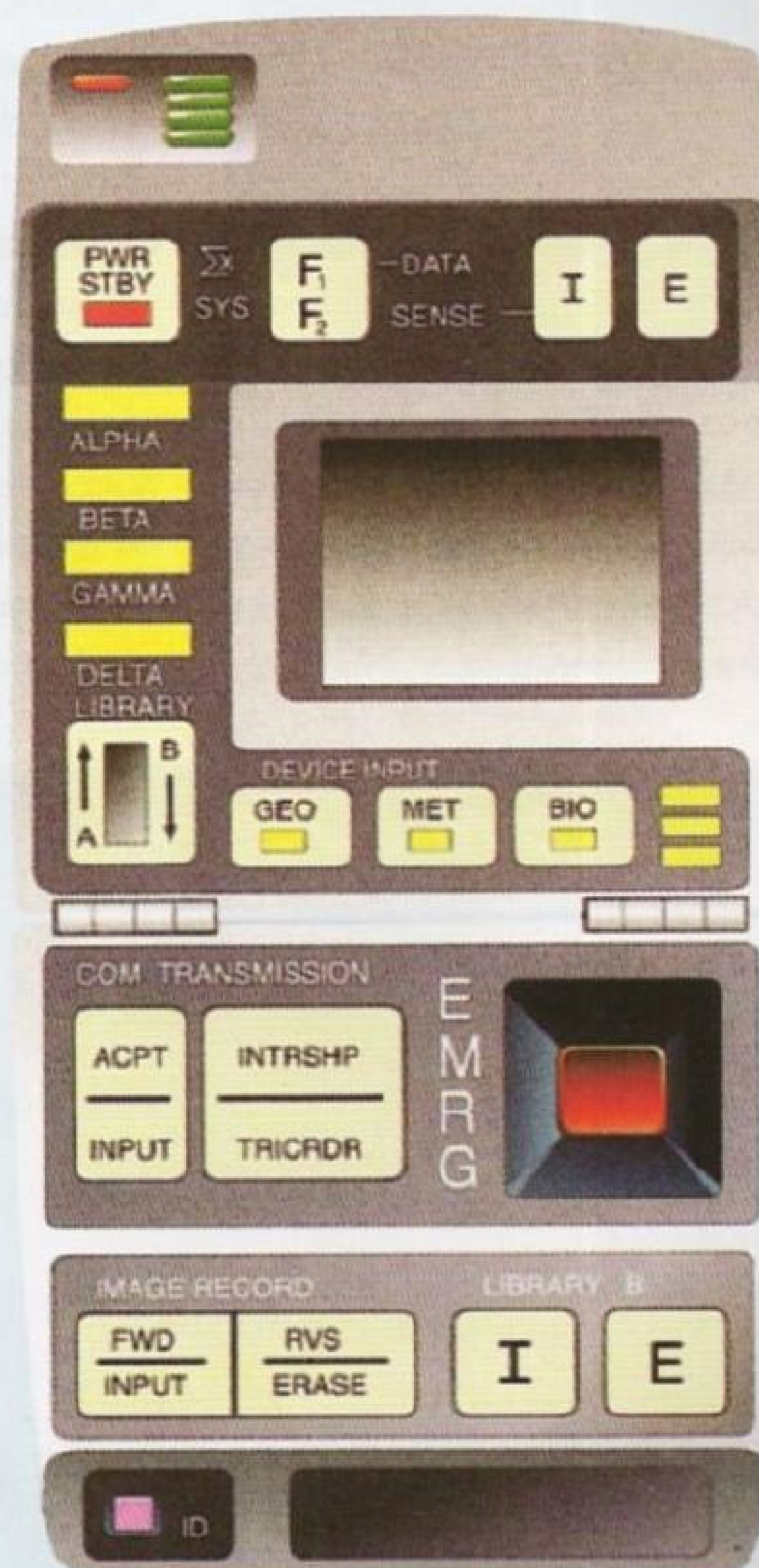
El escáner móvil se introduce en un compartimento especial ubicado en la parte superior del módulo periférico.

útiles y, a menudo, resulta providencial.

Diseñado a partir de la estructura de un tricorder estándar, el tricorder médico cuenta con un escáner móvil de alta definición y un módulo periférico, y puede ofrecer un cuadro médico completo de muchas razas, humanoides o no, de la Federación.



El tricorder médico suministra y elabora, en tiempo real, datos sobre las funciones vitales, siendo una ayuda inmejorable en las situaciones de emergencia.



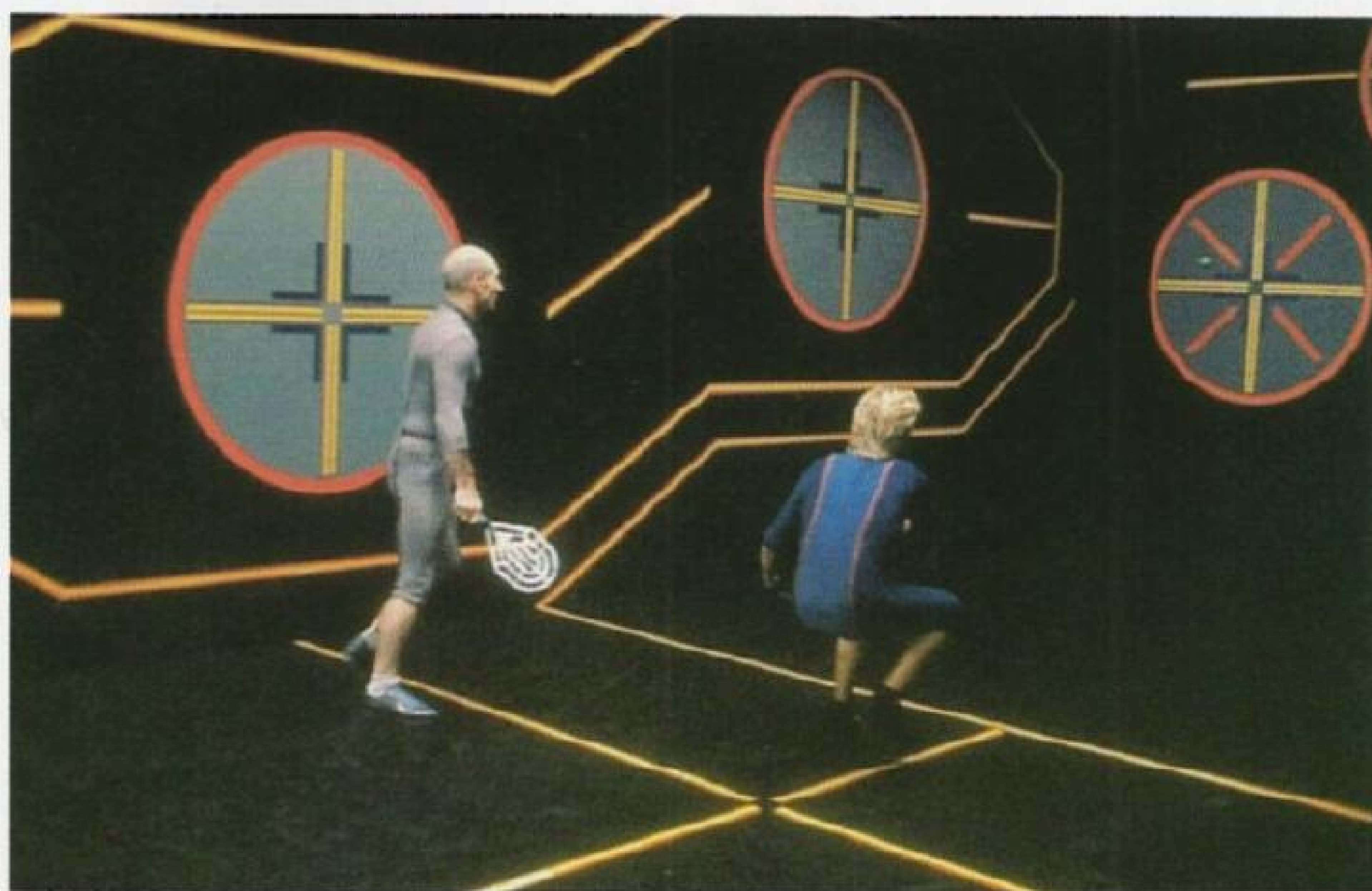
Los datos registrados en el tricorder pueden ser almacenados en la memoria del aparato o bien ser enviados a la nave o a una consola del ordenador de a bordo. Esta última función puede ejecutarse, en casos de emergencia, de forma muy rápida: una lectura secuencial permite descargar el contenido en el ordenador en menos de un segundo.

¿A QUÉ JUGAMOS?

Si ya en el siglo XX hemos entendido la gran importancia del juego y del ocio para consolidar el equilibrio mental y energético del individuo, no hay que extrañarse de que en el siglo XXIV se dedique aun más tiempo a estas actividades "paralelas".
Los oficiales de la Flota Estelar, ocupados en turnos de trabajo diario de ocho horas, tienen a su disposición en las naves estelares salas recreativas, juegos, simuladores y mil inventos tecnológicos más para divertirse. Hay para todos los gustos. En las mesas del bar Ten-Forward destacan, listos para su empleo, ejércitos dispuestos en tableros de damas y de ajedrez tridimensional. No faltan las barajas, aún muy utilizadas para alguna partidilla de póker o para encarnizados match de Fizzbin. En las estaciones espaciales, además, también suelen encontrarse ruletas para el juego de Dabo o del Tongo.
A bordo se concede asimismo mucha importancia al deporte. Los gimnasios donde se llevan a cabo los entrenamientos, y se aprende quizá alguna antigua arte marcial klingon, son numerosos, así como las pistas donde jugar a tenis y las áreas reservadas a la esgrima. Y no hace falta que el deporte elegido sea uno de los actuales, puesto que es posible recrear, en las salas de hologramas, cualquier contexto deportivo,







El equipo holográfico permite reproducir cualquier ambiente, como una pista de squash.

desde un partido de béisbol a una competición de remo.

El increíble equipo holográfico, con su capacidad de simular cualquier situación y cualquier ambiente, constituye la principal innovación para la organización del tiempo libre a bordo de las naves estelares. Los que recurren a él pueden dar rienda suelta a su imaginación, decidiendo competir en algún campeonato mundial o bien optando por la simple escalada libre de una pared rocosa elaborada por el ordenador. Gracias a programas especiales, mitad juego y mitad reconstrucción histórica, el jugador también puede interpretar al personaje que más le guste, moviéndose en decorados elaborados a partir de novelas famosas o de antiguas leyendas. En este caso, también las opciones son infinitas. Sin embargo, no siempre la tripulación de una nave estelar utiliza la tecnología punta para pasárselo bien: un buen libro, el saludable cuidado de un jardín, una charla en la peluquería o una sesión de manicura también sirven para que los oficiales se relajen, ayudándoles a descargar las tensiones acumuladas durante las misiones para que puedan volver a su trabajo motivados y en forma.



Spock, desafiando al ordenador en una futurista partida de ajedrez 3D.



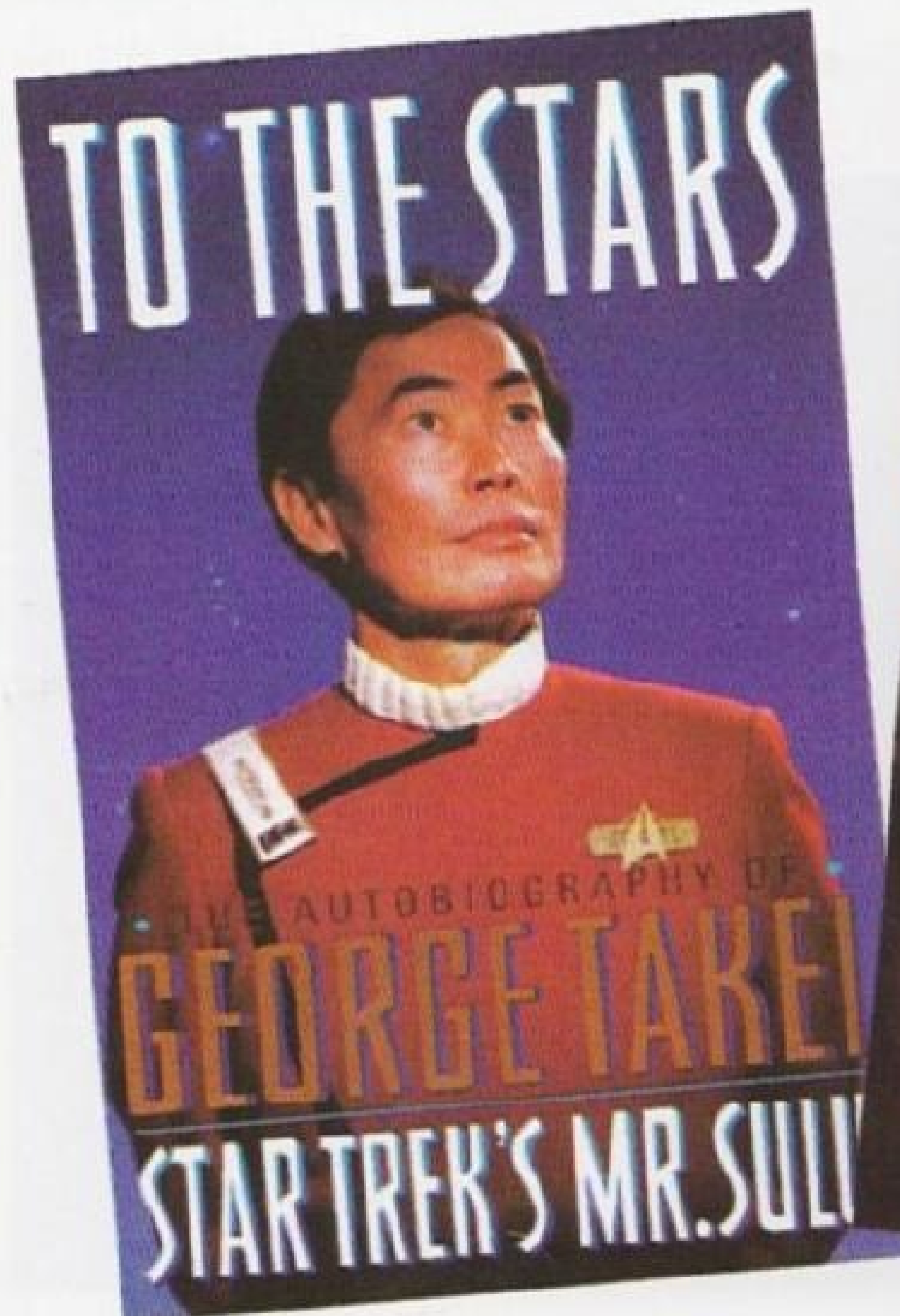
Otro pasatiempo que ha sobrevivido en el lejano futuro: una tranquila partida de póker entre amigos.

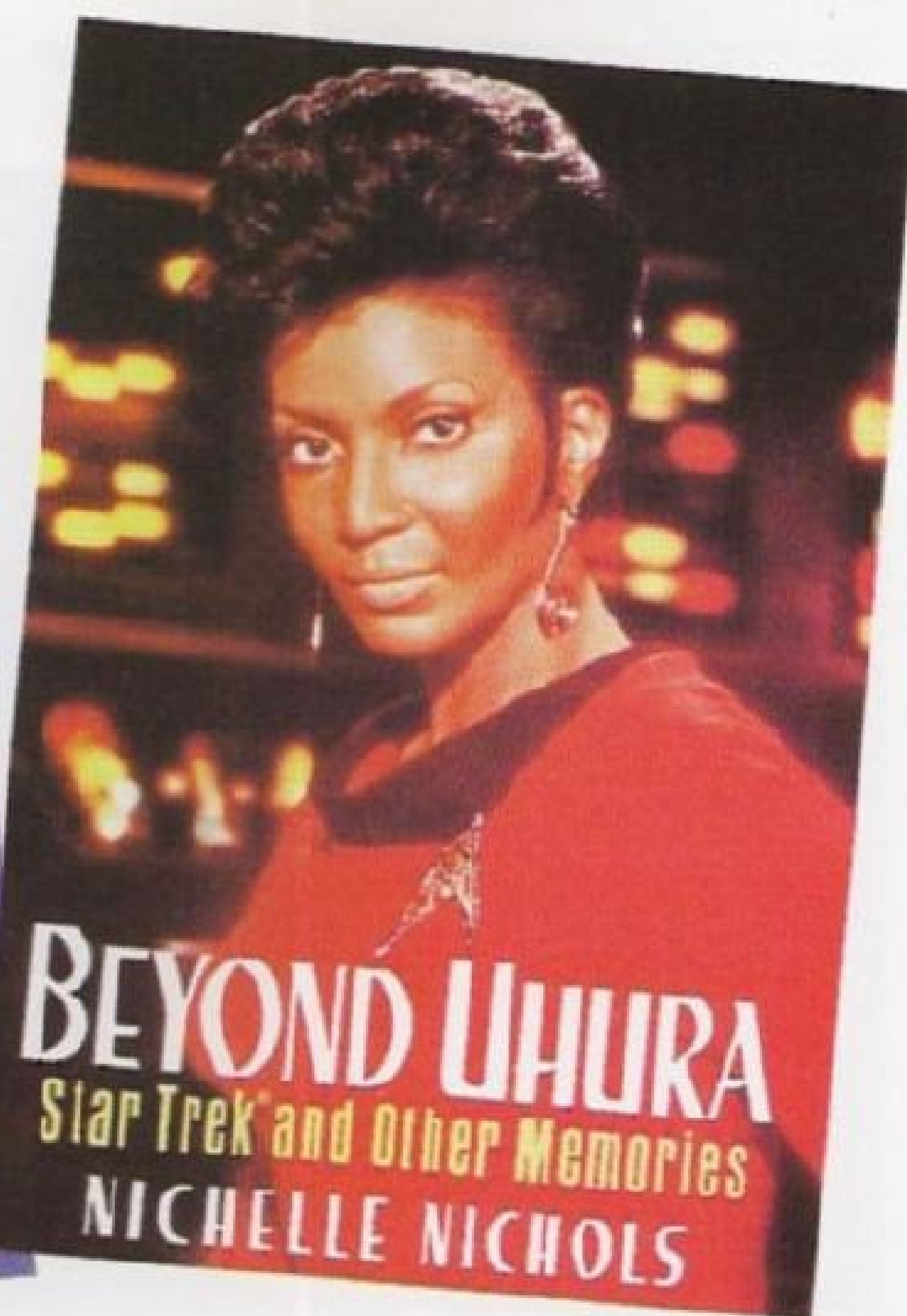
MUCHAS HISTORIAS Y NO TODAS ESPACIALES

Cuando un actor deja de interpretar los distintos matices de sí mismo a través de los personajes que interpreta, llega casi siempre el momento en que decide pasar a interpretarse en primera persona, dejando a las generaciones venideras las anécdotas y percances de su vida privada y artística en forma escrita.

También los protagonistas de la Serie Original de ***Star Trek*** sufrieron el contagio de este "virus autobiográfico", de manera que, tras las biografías de Leonard Nimoy (Spock) y de William Shatner (Kirk), aparecieron en el mercado también las de los demás actores del reparto original.

James Doohan, por ejemplo, en su libro *Beam Me Up, Scotty*, nos cuenta el nacimiento de su personaje, el ingeniero jefe de la *U.S.S. Enterprise*, explicándonos asimismo anécdotas curiosas, como la que se refiere al nombre de pila de Scotty, Montgomery, que resulta ser... el apellido del abuelo de Doohan. Además de otras facetas curiosas, en su libro el actor describe sobre todo el trabajo en el plató de ***Star Trek*** y las relaciones con Gene Roddenberry y con los

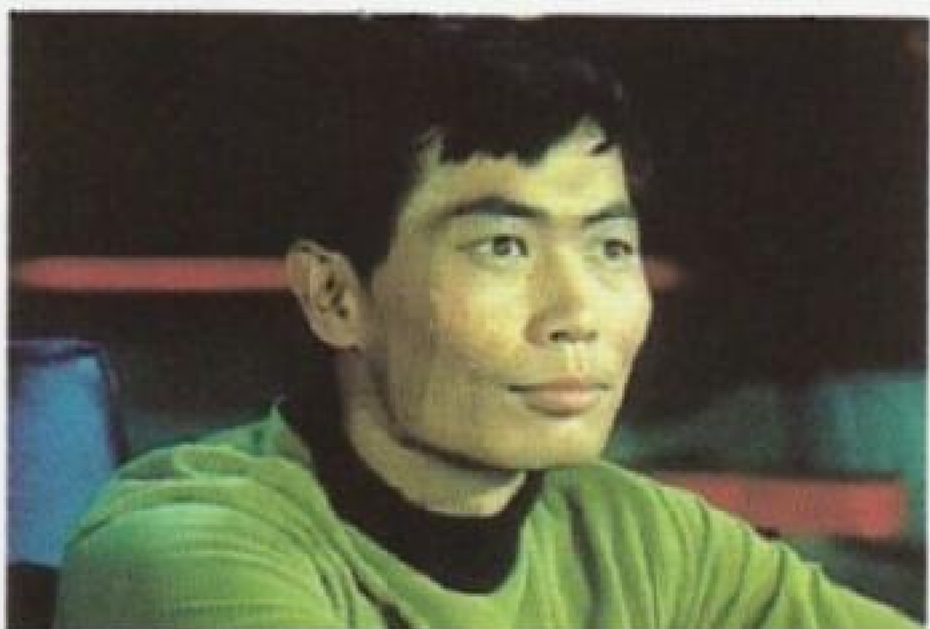




Uniformes y títulos estelares reflejan la importancia personal que tiene su paso por Star Trek para Geoge Takei (Sulu) y Nichelle Nichols (Uhura).

Nichols, Takei, Doohan: tres grandes actores, tres vidas intensas, tres personajes por descubrir.







demás actores que tomaron parte en la serie. Tampoco faltan episodios sacados de su propia vida, como su participación en el desembarco de Normandía y en los duros combates siguientes, en el transcurso de los cuales James Doohan resultó herido de gravedad, siendo necesario amputarle un dedo de la mano e ingresarle durante un largo período en un hospital para que sanara de las otras heridas.

También el piloto de la *U.S.S. Enterprise*, George Takei, más conocido como Sulu, escribió una autobiografía titulada *To the Stars*. En este libro descubrimos la lucha que este actor de origen oriental tuvo que librar para quitarse de encima el estereotipo del japonés "buen trabajador, pero algo estúpido", hasta convertirse en uno de los símbolos de la integración racial que ***Star Trek*** promovía. Naturalmente Takei también habla largo y tendido de su carrera, antes y después de ***Star Trek***, pero no deja de lado su compromiso político en Los Ángeles en los años 70, cuando la ciudad estaba atormentada por muchos problemas, entre los que cabe destacar los relacionados con la guerra del Vietnam.







Y no podemos olvidar, obviamente, a la genial oficial de comunicaciones de la *U.S.S. Enterprise*, Nichelle Nichols, que en sus memorias *Beyond Uhura* comunica al público su gran amor por la música. El trabajo de actriz, de hecho, es casi un elemento secundario en la armoniosa vida de Nichelle, quien cuenta también, entre los muchos recuerdos relativos al trabajo y a la vida diaria en el plató de ***Star Trek***, los entresijos más inéditos de su relación con Gene Roddenberry, insistiendo además en la labor cargada de entusiasmo que llevó a cabo para reclutar a miembros de minorías étnicas para el programa espacial de la NASA.

LA LEYENDA NÚMERO DOS

Tras cinco años de emisión ininterrumpida, en Estados Unidos, *Star Trek: La nueva generación* había alcanzado un éxito capaz de sorprender incluso al propio creador de la serie, Gene Roddenberry.

Bajo la guía de Rick Berman y de Michael Piller, el equipo de autores se había completado con nombres que iban a permanecer indelebles en la memoria de los aficionados. Así como para la Serie Original nadie podrá olvidar la aportación de autores como Theodore Sturgeon, Dorothy C. Fontana, Gene L. Coon o Harlan



Ellison, es igualmente imborrable el trabajo creativo en la segunda serie de Ronald D. Moore, Brannon Braga, Joe Menoski o Maurice Hurley. Eran ellos, en su calidad de productores, quienes pasaban por el tamiz las historias, supervisándolas y modificándolas... y también eran ellos, como autores, quienes redactaban los guiones originales, llevando a cabo un trabajo de acabado tan perfecto que en sus tres temporadas finales *Star Trek: La nueva generación* pudo presentar al público pequeñas obras maestras como *Darmok, Half a Life, Ship in a Bottle, Parallels, The Pegasus* o *Masks.* A lo largo de las temporadas se había sumado a su creatividad una máquina de producción bien engrasada, capaz de realizar un vestuario, maquillaje y efectos especiales cada vez mejores. Finalmente, garantizaban el éxito del resultado final la gran profesionalidad y entrega de los intérpretes de los diferentes personajes. Gracias a todos ellos, *Star Trek: La nueva generación* había logrado reunir ante la pequeña pantalla millones de espectadores, tanto en EE.UU. como en el resto del mundo.

El éxito creciente y la conclusión de la saga de Kirk y compañía en la pantalla grande hicieron que se intensificaran los rumores acerca del paso de *Star Trek: La nueva generación* al cine. Pero la duda principal permanecía: ¿Por qué la Paramount iba a interrumpir una serie de televisión que batía récords de audiencia y de aceptación? ¿Por qué acabar cuando la maquinaria de televisión podía producir más y más aventuras interesantes y estimulantes para Picard y sus compañeros?

Estas preguntas no tienen una respuesta única: lo que ocurrió sólo resulta comprensible si se tienen en cuenta una serie de circunstancias,





entre las que destaca la situación laboral de los actores. En Hollywood es habitual contratar a los actores principales de una serie para varios años, con el fin por un lado de evitar que puedan abandonar de repente un producto de éxito, y por otro para mantener constantes los costes salariales durante varias temporadas. En el caso de los actores de *Star Trek: La nueva generación*, esos contratos estaban a punto de caducar y era muy probable –más bien casi seguro– que, debido al éxito de la serie, Stewart y los demás actores solicitaran un aumento de sueldo que incrementaría sensiblemente los costes de producción. Resultaba obvio que, pasando a la pantalla grande, la retribución de cada actor, aunque con las debidas diferencias, iba a ser pagada de una sola vez, para la realización de una película que seguramente iba a generar ganancias de muchos millones de dólares.

Asimismo, en favor del cierre de *Star Trek: La nueva generación* estaba actuando un complejo mecanismo de mercado, por el cual, cuando una serie de televisión se alarga demasiado, se corre el riesgo de saturar el mercado de reposiciones. La presencia de la nueva serie *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* en la pantalla pequeña garantizaba además a la Paramount la posibilidad de mantener su presencia en la televisión, e incluso abría la posibilidad de empezar a elaborar nuevos proyectos...

Una vez tomada la decisión de interrumpir la serie de ***Star Trek*** que hasta el momento había sido la de mayor éxito de la historia de la ciencia-ficción en televisión, se acordó que la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* no se marchara de puntillas, casi a escondidas, tal como había ocurrido con la nave de Kirk. Su fin debía resultar algo explosivo, exagerado, destinado a permanecer en el recuerdo de todos los aficionados como el digno epílogo de una gran obra, como el acorde majestuoso de una orquesta al final de una espléndida sinfonía.

continuará



Un final memorable esperaba a la U.S.S. Enterprise NCC-1701-D, protagonista de tantas aventuras gloriosas.



Los principales personajes de la segunda serie de Star Trek reunidos en el puente de mando.

LA ASTRO-NÁUTICA

Los nombres compuestos a menudo ocultan sus orígenes. Sin embargo hay que prestarles atención, porque la náutica del futuro se mueve entre las estrellas. Y si bien en ***Star Trek*** las excursiones estelares no están muy al alcance del turista de a pie, las boyas, en cambio, han sido reemplazadas por sofisticadas sondas, y la caoba y la teca de los viejos cascos y cubiertas ha sido sustituida por el inalterable duranio.

SONDA - Aparato utilizado para analizar cuerpos espaciales con garantías de seguridad. Antes de acercar la nave a determinados objetos o fenómenos cósmicos que presentan riesgos o que son completamente desconocidos, el capitán puede optar por enviar una o varias sondas destinadas a descubrir su naturaleza. Equipadas con sensores muy sofisticados, las sondas también pueden equiparse con un emisor de señales en caso de que el objeto investigado suponga un peligro para la navegación. En este caso, la sonda también actúa como baliza de señalización.

CLASE NAVAL - Término que identifica una serie de naves de igual configuración. Normalmente, la clase es bautizada con el nombre de la primera nave del mismo tipo. La primera *U.S.S. Enterprise NCC-1701*, al mando del capitán Kirk, pertenecía a la clase *Constitution*, que debía su nombre a la primera nave de la serie, la *U.S.S. Constitution*. En cambio la *Enterprise NCC-1701-D* del capitán Picard, pertenece a la clase Galaxy.

DURANIO - Aleación metálica muy resistente utilizada en la construcción de cascos de naves. Su uso está muy extendido en las naves estelares de la Federación. Gracias a sus propiedades, el duranio también es perfecto como revestimiento de muchos ambientes que se desean impenetrables. Por ejemplo, los sensores no pueden atravesar una capa gruesa de duranio y sólo con aparatos muy sofisticados es posible averiguar qué hay al otro lado de un tabique realizado con dicho material.

LOS AÑOS DE LA MUERTE

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Deadly Years*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumento y Guión:
David P. Harmon
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Fred Steiner y Sol Kaplan
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Majel Barret	Christine Chapel
Walter Koenig	Chekov
Charles Drake	Comodoro Stocker
Sarah Marshall	Janet Wallace

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

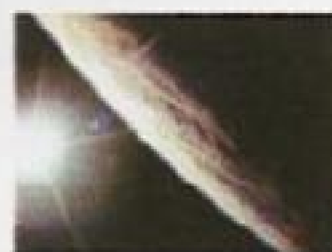
El equipo de misión de la *U.S.S. Enterprise*, de visita en Gamma Hydra IV para un control de rutina, descubre que todos los científicos que trabajan en la estación del planeta han envejecido inexplicablemente en muy pocas horas y tienen el aspecto de canosos centenarios. La causa del envejecimiento parece ser una misteriosa radiación, que por desgracia afecta también al equipo de desembarco.

El único que no se ve afectado por el envejecimiento precoz es el alférez Chekov. Sin embargo el porqué de su inmunidad es un misterio...

ERAN TREINTEAÑEROS, JÓVENES Y FUERTES

El proceso de envejecimiento, tristemente ineludible es, por supuesto, un acontecimiento fundamental, y a menudo psicológicamente traumático, en la vida de cada persona. Por suerte, se envejece lentamente y uno se acostumbra poco a poco a los achaques de la edad. Pero, ¿qué pasaría si envejeciéramos de golpe, en unas pocas horas? Esto es lo que intenta describir –consiguiéndolo de modo realmente sorprendente– este interesante episodio de la Serie Original. El espectador asiste, asombrado y algo desconcertado, a la forma en que varias personas, dotadas de personalidades muy diferentes, se enfrentan a la desaparición de las características vitales que les hacían, poco antes, jóvenes y activos.
Para hacer creíble el drama eran indispensables la precisión y el amor por los detalles de los maquilladores; hay que admitir que en *Los años de la muerte* Fred Phillips hizo un excelente trabajo. Algunos toques de lápiz y las pelucas realizadas para la ocasión sirvieron para manifestar los primeros síntomas del envejecimiento de los personajes; en un segundo momento, aplicaciones de látex y un maquillaje más cargado consiguieron un cambio sustancial en los rostros de los actores. No se descuidó ningún detalle: aplicaciones de pelos canosos y capas de látex arrugadas se aplicaron incluso en las manos para completar el efecto. Pero, maquillaje aparte, el elemento decisivo que otorgó verosimilitud a la ilusión de este repentino envejecimiento fue la excelente caracterización de los actores. Trabajan-

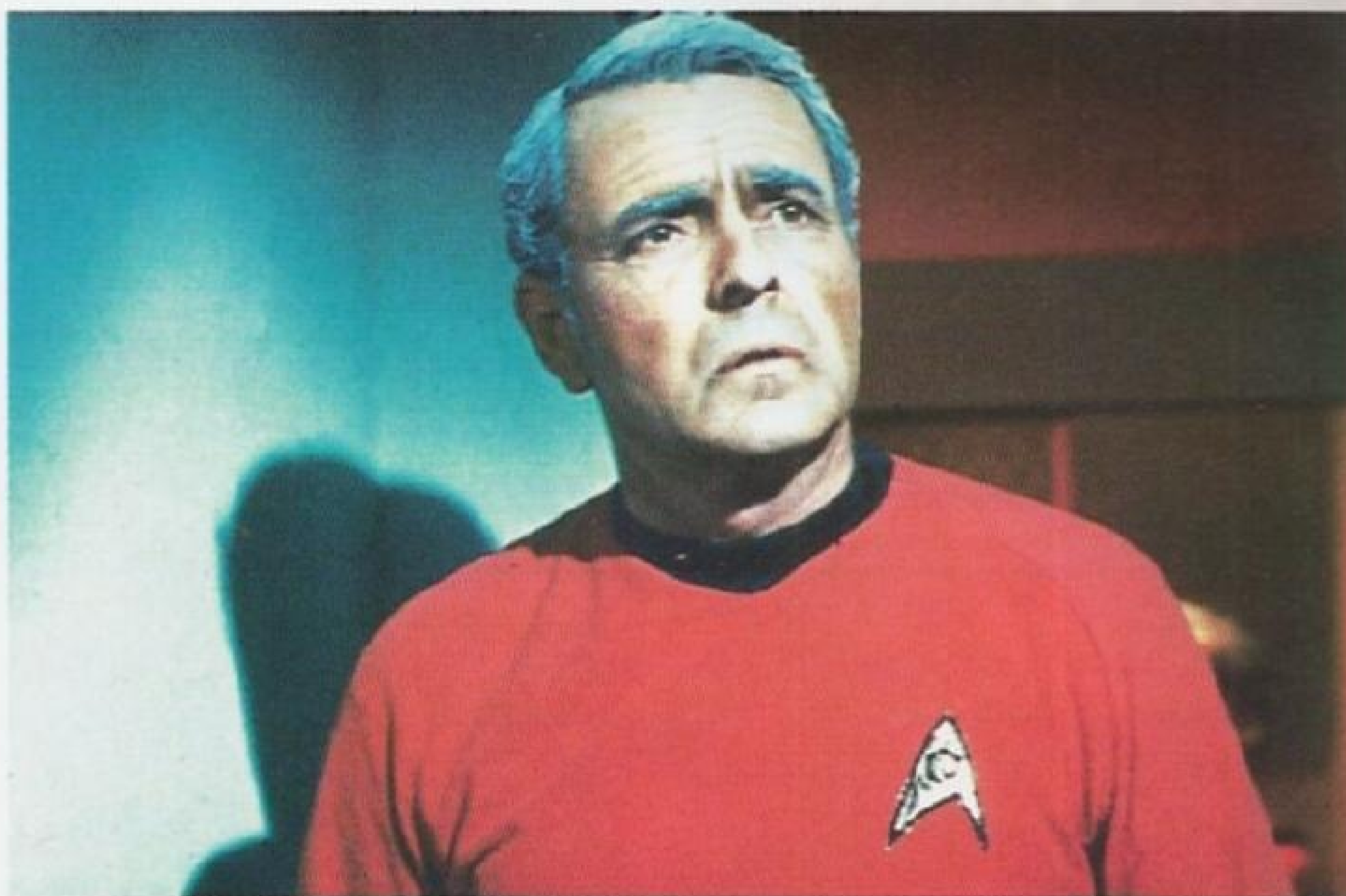








Éste es el aspecto de McCoy en Los años de la muerte.



Fred Phillips, el maquillador de la Serie Original, hizo un excelente trabajo envejeciendo en este episodio a los héroes de la U.S.S. Enterprise.

do a fondo elementos como la modulación del tono de voz, la postura general del cuerpo y la gesticulación dificultosa y lenta, los actores transformaron sus heroicos personajes en viejos decrépitos: Kelley movía los labios como si ya no tuviera dientes, Doohan había perdido toda su movilidad y parecía como apagado, Nimoy cerraba los ojos como si no viera bien y Shatner movía las manos como si estuvieran endurecidas por la artritis. En definitiva, ¡un verdadero geriátrico!









AVISPAS

El episodio Los años de la muerte *permite comprobar que los rumores acerca de las famosas avispas que zumbaban en los estudios de la Desilu no eran una leyenda. Hacia el final de la historia, mientras se intenta descubrir la causa de la inmunidad de Chekov al envejecimiento, Kirk recuerda que nadie se ha alejado de los demás diciendo:* "¡Hemos permanecido en todo momento juntos!". *Justo en este instante, un gran insecto vuela de la izquierda a la derecha de la pantalla, y resulta perfectamente visible detrás de la cabeza de Kirk.*

A QUIENES LOS DIOSES DESTRUYEN

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Whom Gods Destroy*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
Herb Wallerstein
Argumento:
Lee Erwin y Jerry Sohl
Guión:
Lee Erwin
Producción:
Fred Freiberger
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis y Gregg Peters
Fotografía:
Al Francis
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Fred Steiner
Efectos ópticos:
Howard Anderson Co.
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Steve Ihnat	Garth
Yvonne Craig	Marta

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* tiene la misión de llevar un revolucionario medicamento a Elba II, un planeta que acoge a una clínica psiquiátrica para humanoides dementes, cuyos escasos huéspedes están al cuidado del amable director Donald Cory. Kirk y sus hombres son recibidos por un paciente, Garth de Izar, famoso ex capitán de una nave estelar, quien, gracias a sus poderes de multiforme, consigue engañar y capturar a los hombres de la Flota Estelar. Kirk y Spock deberán emplearse a fondo para impedir que Garth se adueñe de la *U.S.S. Enterprise* y quede libre para llevar el caos a la galaxia.

LOS DÍAS DEL CAMALEÓN

La pesadilla de la locura, y concretamente el peligro implícito en los delirios de grandeza y la omnipotencia, son los temas que trata este episodio a través de la figura imponente e inquietante del "camaleónico" multiforme Garth de Izar.

Respecto a la redacción definitiva, el primer guión del episodio era mucho más duro y violento: las manifestaciones de la locura de Garth eran más directas y desconcertantes, al igual que las enfermedades mentales de distintos pacientes, que se describían de una forma tal vez demasiado brutal y explícita para la televisión de aquellos años. Sin embargo, a pesar de los cambios, la atmósfera de horror y tortura que debía marcar este episodio puede respirarse gracias, una vez más, a la magnífica actuación de los actores. Steve Ihnat, que interpreta a Garth de Izar, tenía experiencia en papeles de malo, y en este caso logra expresar con éxito la personalidad esquizofrénica del antiguo capitán de naves estelares. Garth es en realidad un héroe, una leyenda viviente que, aun habiendo franqueado los límites entre salud mental y locura, debido a frustraciones y traumas demasiado fuertes, sigue siendo un líder nato. Es él quien lidera a los pacientes amotinados que se han adueñado de la clínica, aun habiendo entre sus cómplices representantes de razas sin duda más fuertes desde el punto de vista físico, como la tellarita. A pesar de su locura, que se manifiesta en la alternancia de una actitud afable con arrebatos de ira injustificados, Garth es perfectamente capaz de guiar a sus compañeros de enfermedad, que nunca ponen en entredicho su superioridad, y que obedecen todas sus órdenes. Un toque "edulcorante" es la presencia de Ivonne Craig en el papel de Marta, una bailarina de Orion con su característica piel verde, cuya aparición sirve de contrapunto a la violenta potencia de Garth. Un detalle curioso: Craig podía haber interpretado el papel de Vina, también de Orion y de piel igualmente verde, en el episodio piloto, pero el papel finalmente fue asignado a Susan Oliver. ¡Aquí, finalmente, logró hacer realidad su sueño de embadurnarse de maquillaje verde! Al fin y al cabo, una pizca de locura no está nada mal...



El multiforme humanoide Garth de Izar, interno del hospital psiquiátrico de Elba II, es el protagonista del episodio A quienes los dioses destruyen.

MAYOR KIRA NERYS

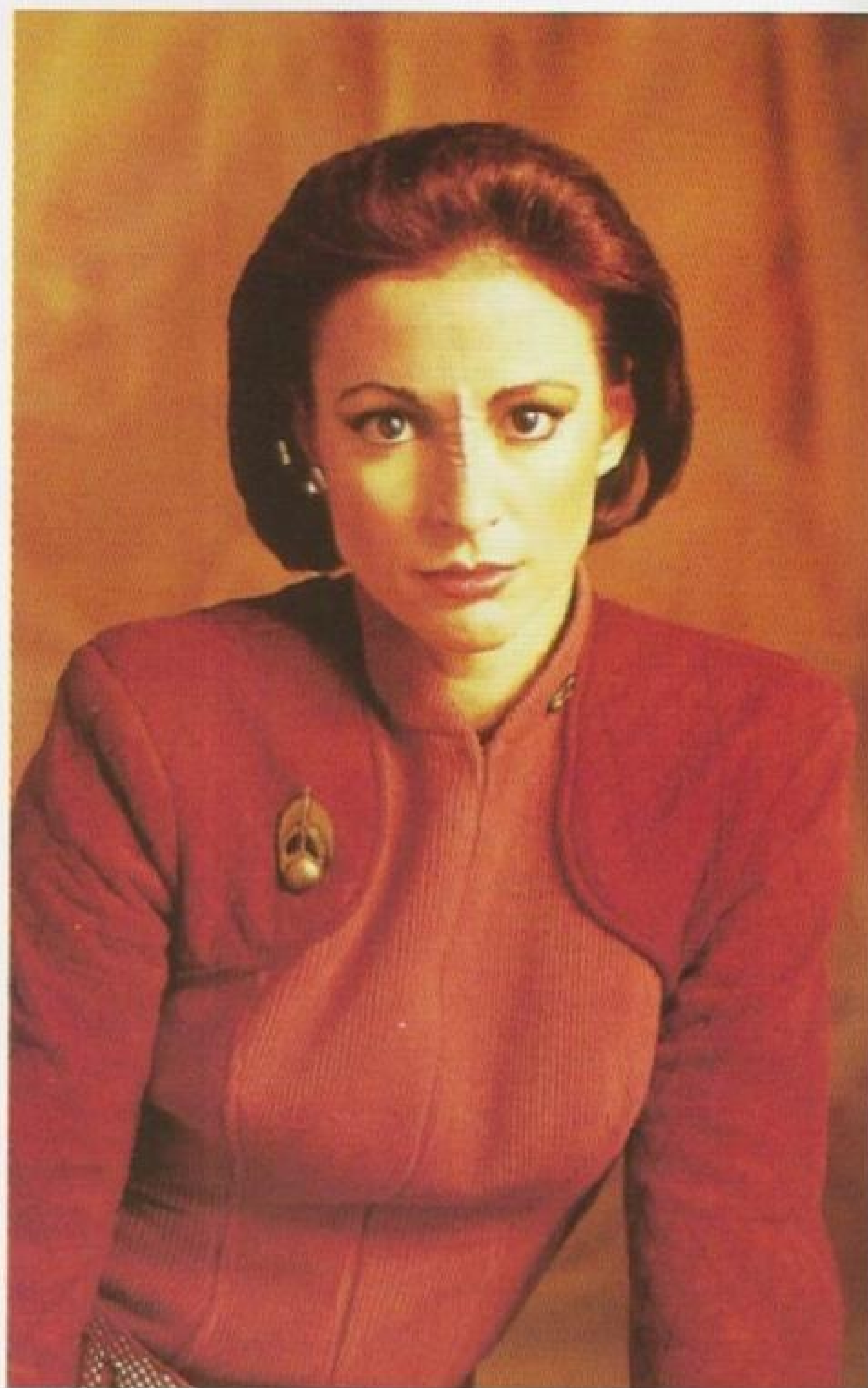
Nacida en Bajor durante la ocupación cardasiana, Kira luchó por la libertad de su pueblo desde el momento en que fue lo bastante mayor para empuñar un arma. Con doce años empezó a llevar una vida clandestina, hecha de mil sufrimientos y sacrificios. Miembro del grupo de resistencia Shakaar, participó en numerosas acciones de guerrilla contra los cardasianos, ganándose una reputación de terrorista sin escrúpulos. Entre sus recuerdos más terribles destaca la muerte de miles de bajoranos en el transcurso de la liberación de los presos del campo de trabajo cardasiano de Gallitep. Tras la retirada de las tropas de ocupación cardasianas, Kira se opuso a la decisión del Gobierno Provisional de Bajor de pedir la admisión del planeta en la Federación. Convencida todavía ahora de que su cargo como primer oficial en la estación espacial *Espacio Profundo Nueve* es una especie de exilio político de Bajor, decidido por el Gobierno Provisional, contrario a sus opiniones políticas extremas, con el paso del tiempo Kira ha logrado integrarse en el equipo de la estación espacial, y sus ideas acerca de la Federación han cambiado mucho.







Muy religiosa, Kira se inspira en los valores de la espiritualidad bajorana, demostrando un gran respeto por sus tradiciones, si bien tiene la capacidad de valorar con mente abierta sus ritos y dogmas.



***Valor, fuerza y decisión convierten a Kira Nerys en uno de los mejores oficiales de la estación* Espacio Profundo Nueve.**

NANA VISITOR

Nana Visitor, cuyo verdadero apellido es Tucker, nació en Nueva York el 26 de julio de 1957, y es hija de artistas. Su padre, Robert Tucker, era coreógrafo de Broadway, y su madre, Nenette Charisse, pariente de la más famosa Cyd Charisse, enseñaba baile. Nana empezó a bailar a los siete años, bajo la guía de su madre y, tras pasar el bachillerato, se hizo bailarina. Como tal, tomó parte en muchísimos musicales famosos: desde "The Gentle People" a "Gypsy", con Angela Lansbury, y desde "My One and Only" a "42nd Street".

Poco antes de trasladarse a Los Ángeles, en 1985, Nana empezó su carrera de actriz de televisión. Sin embargo, una vez llegada a LA, no olvidó su amor por el escenario, desarrollando ambas actividades de forma paralela. En televisión desempeñó papeles secundarios en algunos culebrones y luego en muchas series de éxito, como "Juzgado de guardia", "Hunter", "La ley de Los Ángeles", "McGyver" y "Se ha escrito un crimen". En Enero de 1993 asumió el papel de la indómita Kira Nerys en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*.

Gran aficionada a la música de Gershwin y a las viejas películas de Fred Astaire y Gene Kelly, Nana Visitor tiene dos hijos: el primero nació en 1992 de su primer matrimonio, mientras que el segundo, nacido en la quinta temporada de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, es hijo de Alexander Siddig, que interpreta al doctor Bashir en la serie, con quien Nana se casó en junio de 1997.



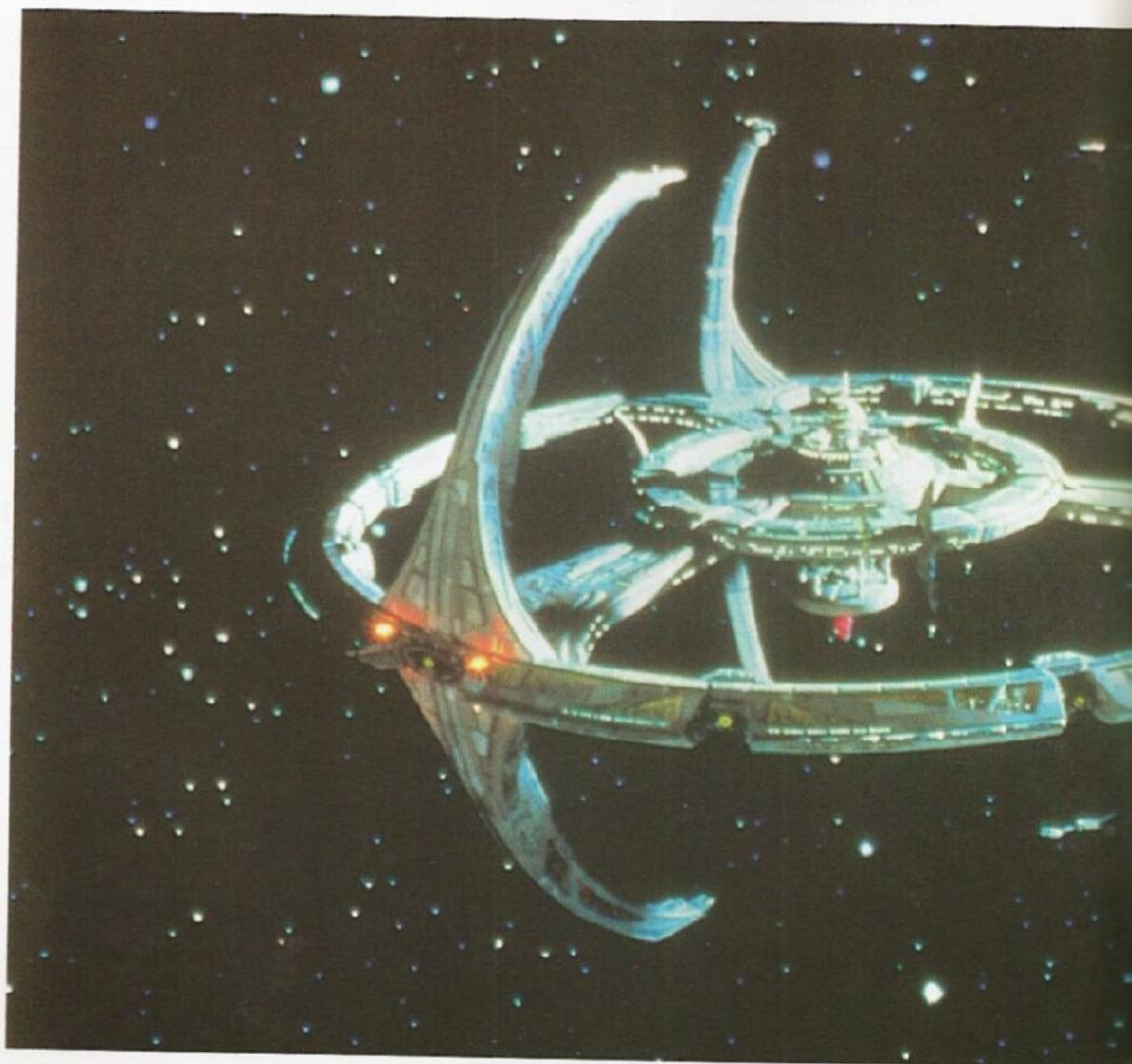


Una de las carateristicas más interesantes del personaje de Kira Nerys es su profunda religiosidad; a la izquierda, con un traje de "vedeck" o monje bajorano.

LA ESTACIÓN *ESPACIO PROFUNDO NUEVE*

La estación espacial, que ha dado su nombre a la serie de televisión –que empezó en 1993– se llamaba en un principio *Terok Nor* y era la estación minera en la cual los cardasianos elaboraban los minerales extraídos en la superficies de Bajor durante la ocupación de este planeta.

Construida por los cardasianos en 2351, la estación acogió a los traba-

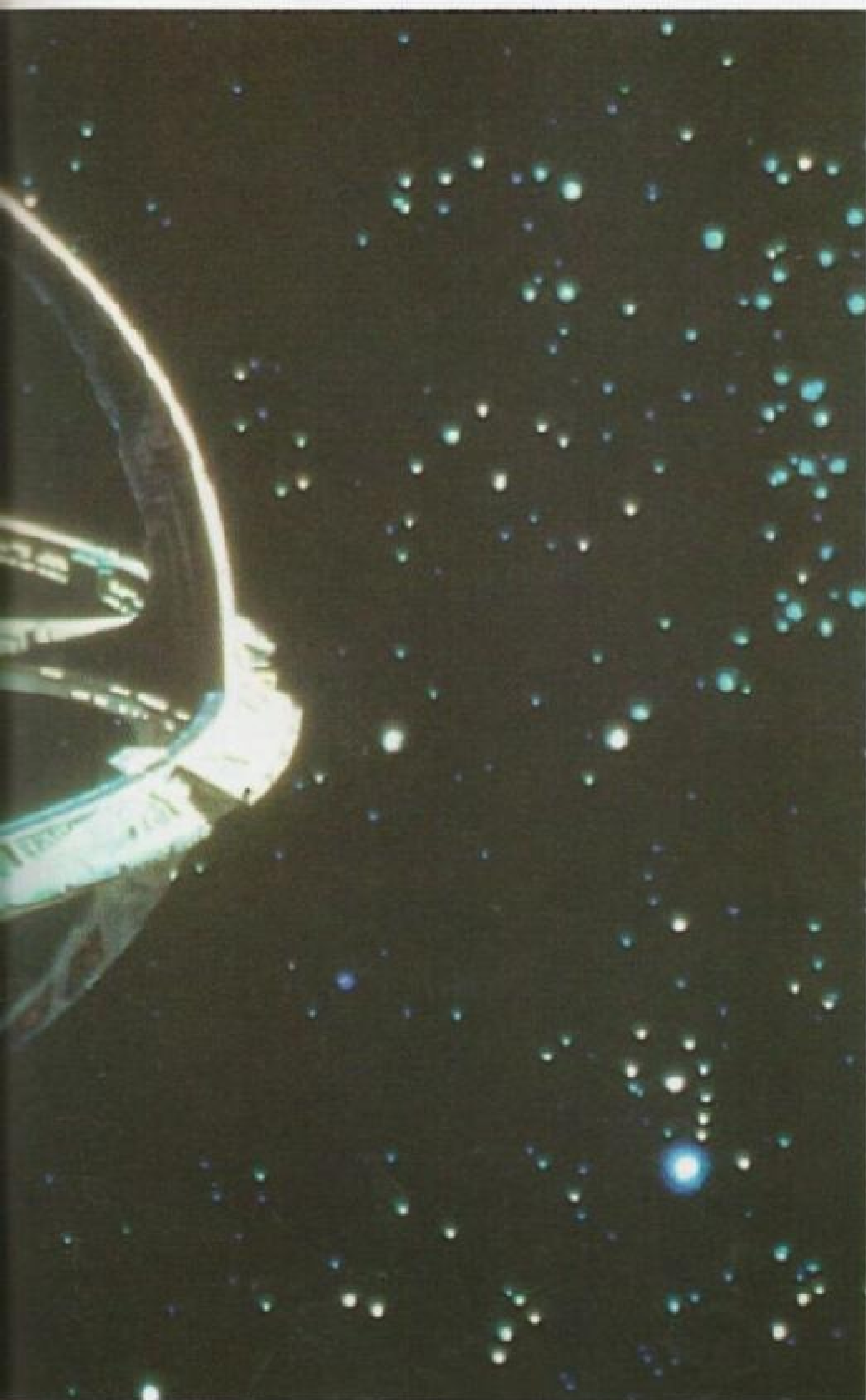


jadores, casi todos bajoranos, durante dieciocho años, hasta la retirada de las tropas de los opresores, acontecida en 2369. Fue entonces cuando, a instancias del Gobierno Provisional bajorano, la estación espacial fue confiada a la administración de la Federación. La Flota Estelar envió a la estación, bautizada *Espacio Profundo Nueve,* al comandante Benjamin Sisko con el encargo de rehabilitarla. La tarea no resultó nada fácil, puesto que los cardasianos, al desalojarla, se habían llevado todo el equipo utilizable, dejando la estructura desierta y casi inservible.









No obstante, el comandante Sisko logró, con la ayuda de su equipo, arreglar la estación, devolviéndole su operatividad en poco tiempo. Tras el descubrimiento del agujero de gusano en el cinturón de Denorius, que garantiza un paso estable hacia el Cuadrante Gamma, la estación se desplazó desde la órbita de Bajor a la entrada del túnel. *Espacio Profundo Nueve* se convirtió de esta forma en un punto obligado de descanso y abastecimiento para todas las naves de paso.

Las estructuras principales de la estación son su centro operativo, donde se encuentran los controles de todos los sistemas de a bordo; el Paseo, ocupado en gran parte por tiendas y centros de servicio para residentes y turistas y, finalmente, el anillo residencial, donde se encuentran las viviendas del personal de servicio y muchos alojamientos destinados a los visitantes de paso. En el anillo exterior se encuentran los amarres. Seis de ellos, destinados a recibir las naves de grandes dimensiones, se hallan encima de los pilares correspondientes, mientras que otros muchos puntos de atraque se sitúan a todo lo largo del anillo de amarre exterior.

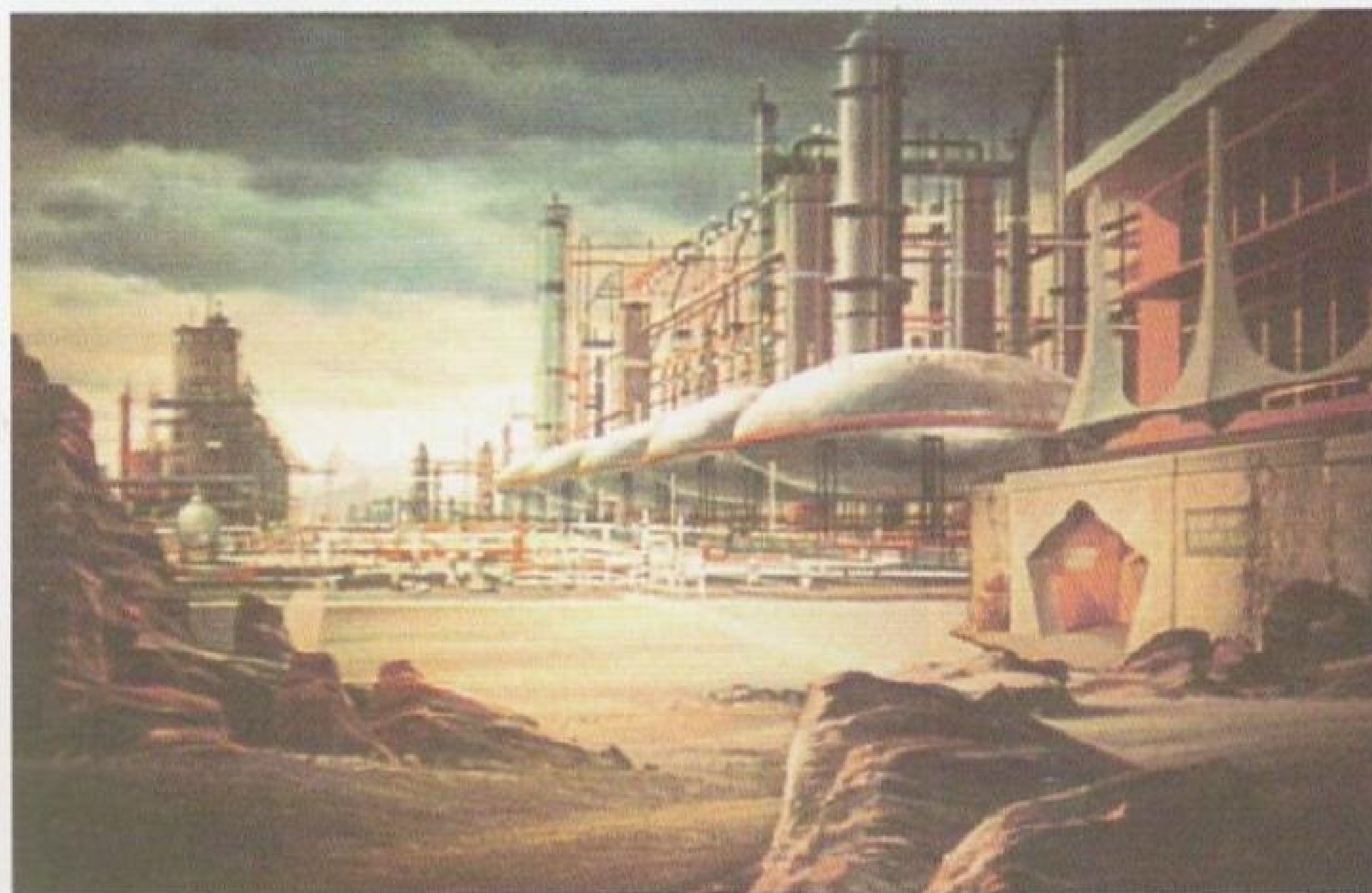
SE BUSCAN MINEROS ESPACIALES

¿Alguien cree que la sonda Mars Pathfinder, con su **robotito de seis ruedas**, se ha estrellado sobre Marte, con airbag y todo, en busca de marcianos? Sin animo de quitar la ilusión, entre las prioridades de ésta y de próximas y fascinantes expediciones está la evaluación del potencial geológico de la corteza marciana. Para decirlo en una palabra: ¡minas!

No de oro o diamantes, sino de elementos raros –como el titanio–, indispensables para la realización de aleaciones cada vez más ligeras y resistentes. Ello sin despreciar, claro está, los yacimientos de gas o de líquidos aprovechables para la producción de energía. No hay que olvidar que en la Tierra los yacimientos de petróleo y colaterales tienen los días contados.

Hablar de minas implica hablar de mineros. El trabajo que puede imaginarse en nuevos planetas no sería probablemente muy distinto del que los hombres llevan a cabo desde hace años en las plataformas *off-shore*: técnicos especializados que trabajan durante meses en condiciones extremas, a merced de los caprichos del mar.

En este caso, también la ciencia-ficción ha sabido prever el futuro. Las hipótesis de trabajo en medios extraterrestres se vuelven realistas en los episodios de la serie "Espacio



***En Star Trek** no son raros los **planetas** que, como el lejano **Delta Vega**, están **totalmente** dedicados a la **actividad** minera.*



La explotación de minas en mundos remotos e inexplorados puede tener consecuencias inesperadas como el hallazgo de una nueva forma de vida en Janus IV en El diablo en la oscuridad.

1999", con Martin Landau, o en las películas "Atmósfera cero", con Sean Connery, y "Desafío total", con Arnold Schwarzenegger. En los guiones de todas ellas, los astronautas/mineros se esfuerzan por alcanzar las cuotas de extracción fijadas por las compañías respectivas. En ***Star Trek***, donde los mismos astilleros de la Federación se encuentran en Marte, muchos planetas se han especializado en una producción única: una situación ideal si lo miramos desde una óptica de optimización de costes y beneficios.

Pero entonces la cuestión se desplaza hacia la mano de obra que hay que emplear en estas lejanas minas: ¿hombres o robots? ¿Qué es mejor, la eficacia incansable de las máquinas o la inimitable imaginación humana, que puede resolver posibles problemas? Se trata de una polémica ya planteada por las exploraciones espaciales, en las cuales se pretende garantizar la seguridad de los astronautas, siendo sin embargo necesario que las misiones se lleven a cabo a pesar de las dificultades que puedan surgir. La presencia del hombre es al parecer de importancia fundamental, incluso porque –más allá de las ventajas que presenta la hasta ahora gran flexibilidad operativa de la mente humana– no hay que olvidar que, a distancias interplanetarias, para dirigir el robot Sojourner en Marte desde el centro de control de Pasadena son necesarios unos diez minutos para cada orden. Y en el trabajo, ya se sabe, el tiempo es dinero.

Adelante pues: en el 2012 Marte estará a apenas tres meses de viaje de nuestro planeta. Las listas de pasajeros ya están abiertas...







STAR TREK MANÍA

UNA BABEL DE TÍTULOS

Una de las tareas más difíciles y delicadas de quien tiene que importar un episodio extranjero es sin duda la traducción del título. Aunque sea el contenido de la película lo que cautiva la atención del espectador, el título será el primer resorte que dispare su curiosidad. No siempre la opción que podría resultar más obvia –es decir la traducción literal de los títulos originales– es la que acaba imponiéndose. Además de los problemas específicos, como juegos de palabras o alusiones imposibles de traducir, hay muchos factores que deben tenerse en cuenta, entre los que ocupa un lugar destacado la idiosincrasia del pueblo en cuya lengua se realiza la traducción. Distintos ejemplos, sacados de las aventuras de los títulos originales de los capítulos de ***Star Trek***, lo demuestran.

Los franceses, pueblo poético por definición, traducen según su gusto instintivo por el énfasis romántico. De modo que *For the World is Hollow and I Have Touched the Sky* se convierte en un inspirado –aunque contradictorio– *Au bout de l'infini*, es decir "Al final de lo infinito". Los alemanes, en cambio, prefieren describir las cosas con la máxima precisión, y transforman *Dagger of the Mind* en *Der Zentral-nervensystem-Manipulator*, o sea "El manipulador del sistema nervioso central", traduciendo *The Enemy Within*, el episodio en el que Kirk se "desdobla" por culpa del transportador, con la fórmula *Kirk: 2= ?*.



El cartel japonés de Star Trek IV: Misión: Salvar la Tierra, cuarta película de Star Trek.

Españoles y portugueses parecen menos rígidos: los primeros, cuando pueden, tienen tendencia a no alejarse demasiado del original; así, *Bread and Circuses* se convierte en *Pan y Circos*; los segundos, en cambio, prefieren sintetizar el contenido del episodio, y *And the Children Shall Lead* se ha traducido con un exacto *Ciranda do Poder*, o sea

"Corro de poder". En Italia no son menos en cuanto a traducciones curiosas, y la Serie Original ha coleccionado dos o tres títulos que son auténticas "perlas" de adaptación: *Metamorphosis* se ha convertido en *Guarigione da forza cosmica*, o sea, "Curación por fuerza cósmica" y *Plato's Stepchildren* en *Umiliati per forza magiore*, es decir, "Humillados por fuerza mayor".

La lengua zulú actúa de forma interactiva: a la pregunta del título original *Is There in Truth no Beauty?* contesta con *Umuntuomobi*, que significa "la belleza de la verdad".

Sin embargo, los títulos más curiosos son, sin duda alguna, los japoneses. Este pueblo orgulloso, enfáticamente inclinado a las acciones gloriosas, ha transformado los títulos de las aventuras de la *U.S.S. Enterprise* en verdaderos anuncios publicitarios. De modo que un simple *The Changeling* se convierte en *Choukogata Uchuusen Noumado no Nazo* o "El secreto de Nomad, nave espacial super-pequeña...", mientras que *The Tholian Web* se presenta a bombo y platillo como *Ijigen Kuukan ni Haitta kauku Senchou No Kik*, que en español suena "Crisis del capitán Kirk, que ha sido enviado a otra dimensión espacial".

En resumen, a donde fueres, título de ***Star Trek*** que vieres...





Se calcula que, en cualquier lugar del mundo, cada día alguien ve algún capítulo de Star Trek.

UN LARGO ADIOS

Star Trek: La nueva generación se encaminaba hacia un final que muchos consideraban prematuro, pero que para la serie representaba una verdadera promoción. Para celebrarlo, la idea era que los habituales capítulos semanales dejaran paso a un único, gran episodio, realizado para celebrar el relevo entre una época y otra. La responsabilidad de realizar un final televisivo que fuera un glorioso canto del cisne recayó en los dos autores que, más que nadie, habían contribuido a los éxitos de los últimos años: Ronald D. Moore y Brannon Braga. Su tarea no era nada fácil, pero los productores y todos los que habían trabajado en la serie sabían que ambos jóvenes no iban a decepcionar a los que habían confiado en su capacidad. La dificultad principal consistía en concentrar en un epílogo único los cambios acontecidos en el transcurso de siete años de aventuras, elaborando una trama innovadora y original que al mismo tiempo implicara el mayor número posible de antiguos enemigos y otorgara una plaza definida a cada personaje. El milagro tuvo lugar y se concretó en una historia que se inspiraba en uno de los temas más amados por los aficionados de ciencia-ficción en general y por los de ***Star Trek*** en particular: la paradoja temporal, acontecimiento en el cual es el efecto quien genera la causa y no al contrario. Los autores decidieron que dicho acontecimiento tenía que afectar no sólo a la vida de Picard y compañía, sino también al destino de la humanidad entera. El argumento, complejo pero perfectamente construido, contemplaba el entrelazamiento de tres líneas temporales, con la ventaja de poder presentar a los aficionados los distintos personajes, pero también sus evoluciones y transformaciones, apuntando al mismo tiempo un posible futuro de la serie. La *U.S.S. Enterprise* del presente, eje de toda la historia, era la que los fans habían visto evolucionar en los últimos siete años. Los personajes, que ya se habían convertido en miembros de una gran familia, coincidían con sus relaciones, conflictos y costumbres desarrollados en el tiempo. La *U.S.S. Enterprise* del pasado, en cambio, recordaba a los espectadores los inicios de la saga. Ésto se logró no sólo gracias a la presencia de viejos personajes, sino también mediante un cuidado casi obsesivo de los detalles. Las escenas ambientadas en el pasado demostraban claramente que la evolución interna de *Star Trek: La nueva generación*, tan gradual que









En 1994, el equipo de Star Trek: La nueva generación abandonó para siempre la pequeña pantalla.

parecía casi imperceptible, en realidad había sido muy importante. La superposición de vestuarios, decorados e incluso del carácter de los personajes ponía de manifiesto de lleno el alcance de los cambios.

Respecto al futuro, los autores supieron tejer tramas bien elaboradas, basadas en relaciones y comportamientos que en el transcurso de la serie sólo se habían apuntado. Aquí también el cuidado de los detalles fue meticuloso, casi queriendo sancionar las líneas de futuro de cada personaje.

La presencia de Q como artífice de los saltos temporales fue la clásica guinda en el pastel, el elemento destinado a cerrar un camino que había durado siete años. Finalmente se cumplió el milagro: años de aventuras, ideales, relaciones y sueños condensados y resumidos en apenas ... ¡90 minutos!

All Good Things...; éste es el título original del episodio, que se estrenó a bombo y platillo en la primavera de 1994 en Estados Unidos, logrando en seguida una audiencia sin precedentes. Espectadores y aficionados, enganchados ante la pantalla, asistían al gran final de *Star Trek: La nueva generación*, o sea, de la serie que había tenido –y sigue teniendo– más éxito que cualquier otra–. Sus pensamientos recorrían con nostalgia los siete largos y felices años pasados juntos. Pero al menos había en perspectiva un acontecimiento capaz de alegrar a los más desconsolados: los héroes que la televisión "jubilaba" iban a reaparecer, al cabo de unos meses, en la primera aventura en la pantalla grande de Picard y compañía, cuyo estreno en EE.UU. estaba adecuadamente previsto para... el día de Acción de Gracias.

continuará

NUEVOS HÉROES, IDEAS ANTIGUAS

Entre las muchas ideas fantásticas de *Star Trek* algunas se inspiran libremente en un pasado que conocemos y que nos pertenece. ¿Quién era, por ejemplo, aquel famoso guerrero que inventaba ardides y estratagemas para engatusar al enemigo? ¿El hábil Kirk? ¿O más bien el ingenioso Ulises?

CARBONITA - Término inventado por el capitán Kirk para referirse a una sustancia, en realidad inexistente, con la que supuestamente se fabricaban los cascos de las naves de la Flota Estelar. El capitán Kirk inventó esta palabra en el 2266, como táctica destinada a engañar a un adversario. En efecto, según la fantasiosa explicación de Kirk, la carbonita tiene el poder de desencadenar, contra un posible ataque enemigo, una fuerza destructiva igual y contraria.

CÓDIGO DOS - La Flota Estelar cuenta con la posibilidad, como cualquier otra organización de inspiración militar digna de este nombre, de codificar los mensajes que se intercambian entre naves y puestos avanzados, entre bases estelares y el mando de la Flota. Esto se realiza utilizando protocolos que se cambian periódicamente para evitar que las potencias enemigas puedan descubrirlos y utilizarlos para decodificar mensajes importantes. El Código Dos es uno de estos protocolos de codificación.

METAMORFOSIS CELULAR - Proceso que permite a un individuo asumir una forma predeterminada y que los habitantes de Antos IV utilizan como técnica médica. La posibilidad de modificar a voluntad la estructura celular, en efecto, puede ayudar a curar desde una simple fractura hasta un desequilibrio debido a una grave inflamación.



HIJO DE UN JEFE

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Friday's Child,* EE.UU. 1967

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumento y guión:
D. C. Fontana
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Gerald Fried
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Walter Koenig	Chekov
Julie Newmar	Eleen
Tige Andrews	Kras
Michael Dante	Maab

Producción:
Desilu en asociación
con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Los capellanos, una valerosa y aguerrida raza, van a firmar una alianza con los klingons, lo que podría modificar el equilibrio político en una extensa área del espacio; en consecuencia, Kirk y su tripulación reciben la misión de obstaculizar en lo posible esta alianza. Pero nada más desembarcar en el planeta, los miembros de la Federación infringen una de las tradiciones más arraigadas de esa cultura, salvando la vida a la viuda del jefe, destinada a ser víctima de un sacrificio ritual. Este sacrilegio pone en peligro algo más que el éxito de la misión diplomática...

DE GENTES EXTRAÑAS Y DE TIERRAS LEJANAS





A veces, la inspiración procede de lugares recónditos, y se disfraza y modifica su origen hasta volverlo del todo irreconocible. En cambio, otras veces todo queda claro y reconocible, y recuerda a algo próximo y obvio.

Esta presentación va ligada como anillo al dedo a la invención de las razas que aparecen en ***Star Trek***. Algunas son extrañas y abstrusas; mientras que otras recuerdan claramente grupos históricos, adecuadamente reinterpretados, pero todavía reconocibles. ¿Quién no ha descubierto algo de la tradición romana entre los romulanos?, ¿a quién no le ha recordado la ambición de un comerciante fenicio el comportamiento ferengi? Hay muchos casos similares a estos, pero en el caso de los capellanos, protagonistas de *Hijo de un jefe*, sus orígenes resultan algo más difíciles de identificar. Lo cierto es que muchos de sus rasgos son claramente tribales y, desde luego, son



Kirk, Spock y McCoy asisten atónitos a un extraño ritual capellano.

bastante exóticos. Sin embargo, también en este caso es posible detectar alguna pequeña deuda histórica: por ejemplo, la costumbre de dejar perecer a los más débiles guarda un gran parecido con las prácticas espartanas, y por otro lado también el nombre de Eleen hace que nos remontemos a la Grecia antigua. En cambio, el ritual del sacrificio de la esposa del jefe difunto, aunque presente en distintas zonas del mundo, recuerda en primer lugar a la India y a sus piras funerarias, en las que se incineraban los cadáveres junto con las desgraciadas viudas. Y eso sin contar con sus prendas de corte medieval, de esas "diez tribus" que recuerdan vagamente las sagas nórdicas...
Esta mezcla de elementos heterogéneos, lejanos tanto en el tiempo como en el espacio, tiene un fin. En el guión de este interesante capítulo que, entre otras cosas, empieza con la inhabitual escena de una reunión de los oficiales de mayor graduación, celebrada antes de la misión en el planeta, se establece desde el principio que el tema es la relación entre culturas diferentes. Que es, desde luego, un tema difícil y delicado, en el que acecha inevitablemente el riesgo de errores diplomáticos...





La bella Eleen, esposa del difunto líder de los capellanos, es la víctima predestinada de un rito de sacrificio que nuestros héroes evitan en el último momento.

y de garrafales meteduras de pata cuando el propio sistema de comportamientos y valores se aplica sin medida a otra cultura. Sobre esta cuestión, digno tema de reflexiones importantes en el contexto de estudios antropológicos y sociológicos, y en definitiva, siempre fundamental en ***Star Trek***, que plantea la relación entre los miembros de la Federación –occidentales, en el sentido más amplio– y todos los demás, hay que destacar cómo la acertada intuición de los guionistas de ***Star Trek*** supo también esta vez construir un capítulo lleno de humor y de acción, con una trama básica, que es desenmascarar y desbaratar los planes de Maab y de los klingons, y una secundaria, aunque dependiente de la primera, que incluye el rescate de Eleen, la ira de los capellanos, la persecución, igualmente interesante, sin olvidar el acertado golpe de efecto final...

FICHA TÉCNICA

EL APOCALIPSIS

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *A Taste of Armageddon*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumento:
Robert Hamner
Guión:
Robert Hamner y Gene L. Coon
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Film Effects of Hollywood
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
Nichelle Nichols	Uhura
David Opatoshu	Anan 7
Barbara Babcock	Mea 3
Gene Lyons	Embajador Fox

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

El equipo de la *U.S.S. Enterprise* tiene la misión de establecer relaciones diplomáticas con el planeta Eminiar VII. Pero cuando la nave se acerca a su órbita, reciben la orden tajante de no seguir adelante: al parecer, se esta desarrollando una guerra feroz. Sin embargo, los sensores no detectan ninguna actividad bélica en el planeta, y Kirk toma la decisión de desembarcar a pesar de todo. Descubren así que, efectivamente, la más extraña de las guerras se está librando desde hace más de mil años: es una guerra hecha por ordenador, que calcula victorias y derrotas y redacta listados de bajas. Los caídos se presentan más tarde de forma voluntaria, para ser suprimidos...

EL TEATRO DEL ABSURDO

¿Es **Star Trek** comparable a Antonin Artaud?, ¿o más bien a Franz Kafka?, ¿Albert Camus...? ¿Son nombres demasiado ilustres? ¿Comparaciones demasiado osadas? ¿Estamos quizá exagerando? ¡Qué va!

Hay distintos niveles y canales de comunicación. En el fondo, hay que admitir que quien ha trabajado más en el campo de la ficción figurativa de nuestro siglo, el artista que ha calado más hondo en el gran imaginario colectivo donde se guardan nuestras fantasías, debe ser Walt Disney...



El gesto de liberación con el cual Kirk destruye la cabina donde iban a morir las víctimas de la absurda guerra.

De modo que la audacia de nuestra comparación está justificada, y gracias a capítulos como *El apocalipsis*, **Star Trek** puede asociarse a los nombres de los maestros que trataron lo absurdo en el teatro y en la literatura mundiales, ya que es precisamente el absurdo lo que hace su aparición en este capítulo. Y es gracias a esta "presencia incómoda" que toma forma, por contraste, la claridad de una lección que, igual que la moraleja de una fábula, se decanta a favor de una idea y de unos valores morales.

Estamos hablando, huelga decirlo, del absurdo de la guerra y de la paradoja de la destrucción. A través de la brillante idea de un conflicto que, en lugar de librarse a puñetazos, con espadas o con ametralladoras, se convierte en una especie de fría batalla naval informatizada en la que, sin embargo, los muertos son de verdad, lo absurdo emerge con fuerza, mostrando la perversidad y el sinsentido que anidan en la guerra, en cualquier guerra.

Al mismo tiempo, también emerge uno de los valores fundamentales en **Star Trek**: la capacidad de tomar partido por valores universales sin querer adoctrinar a nadie, la posibilidad de enseñar algo o de hacer reflexionar describiendo simplemente situaciones concretas o posibles.

No hablamos de posibilidades por casualidad. Kirk y los suyos se encuentran de hecho frente a una evolución de la guerra que, si en los años 60 era claramente futurista, actualmente, después de la guerra del Golfo, ya no parece tan lejana. Esa "guerra increíble" entre Eminiar y Vendikar, el planeta enemigo, que se lleva a cabo mediante ordenadores, con armas invisibles y muy eficaces, que resulta sorprendentemente parecida a una simulación, a un videojuego, se ha convertido hoy, para nosotros, en una guerra "creíble".





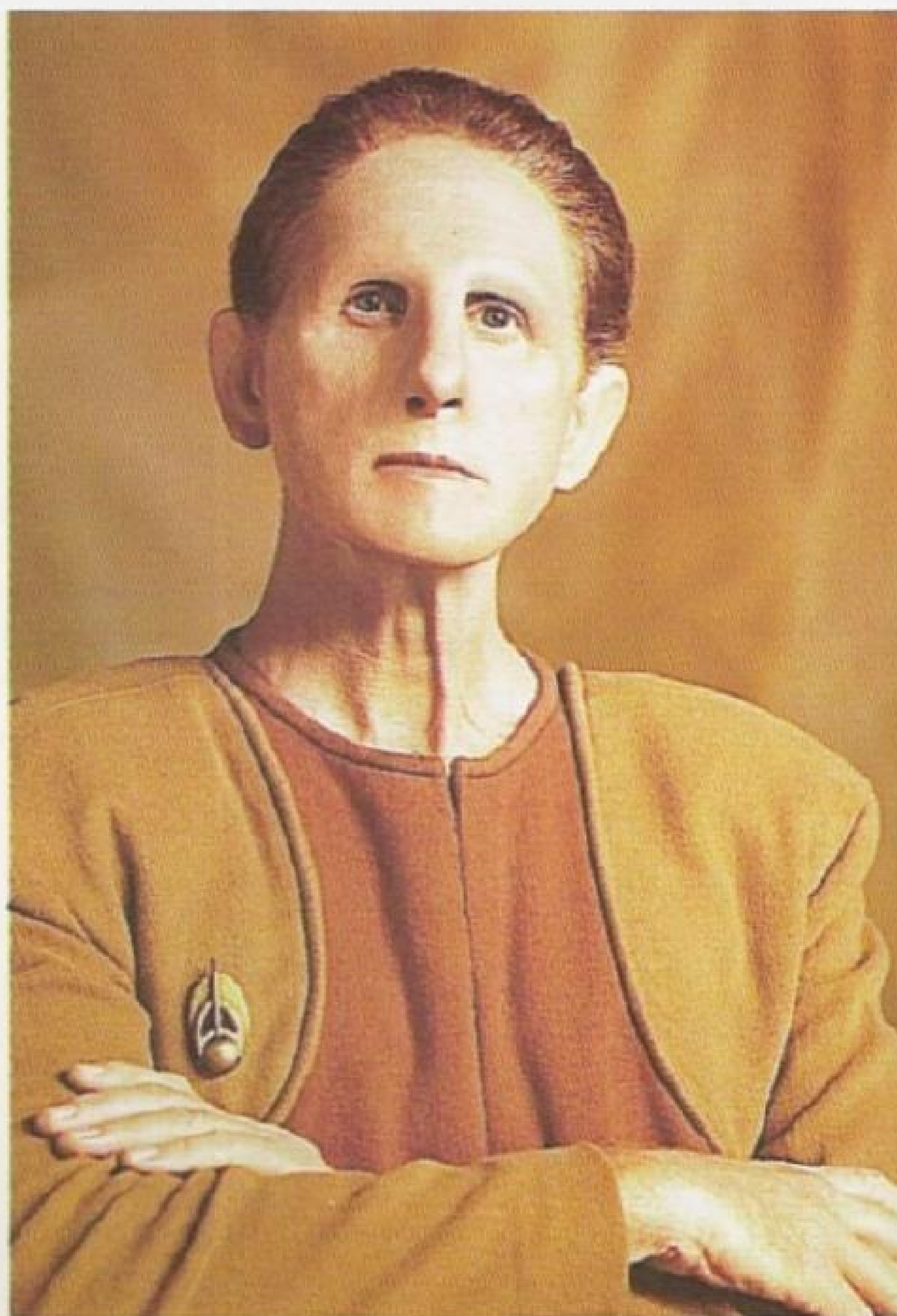


EL AGENTE ODO

Jefe de seguridad en la estación espacial *Espacio Profundo Nueve*, Odo es un multiforme con una historia personal realmente única. Fue encontrado en el Cinturón de Denorius siendo aún un niño, es decir, antes de que adoptara forma humanoide, y fue confiado al estudio de un científico bajorano, el profesor Mora. Fue él quien descubrió que aquella extraña masa gelatinosa, pues esa era la forma que presentaba entonces Odo, era en realidad un ser vivo, un multiforme. Tras los duros años transcurridos en el laboratorio del científico, Odo huyó de Bajor hacia la estación minera cardasiana *Terok Nor*. Allí le encargaron la investigación de un extraño asesinato, lo que le permitió descubrir que poseía una gran lógica y un profundo sentido de la justicia, lo que le permitiría convertirse en un juez excelente.

Tras la retirada cardasiana de Bajor y de los demás territorios ocupados, Odo permaneció en la estación espacial, ahora administrada por la Federación y rebautizada *Espacio Profundo Nueve*. Gracias al hallazgo del agujero de gusano, un túnel espacial que conecta con el Cuadrante Gamma, Odo pudo conseguir su deseo de saber si había en la galaxia otros seres de su misma especie. Odo ha tenido así la oportunidad de explorar sus orígenes, descubriendo con gran contrariedad que pertenece a la raza de los Cambiantes, fundadores y líderes del terrible Dominio que gobierna el Cuadrante Gamma y que tiene proyectos de conquistar también la Federación y las demás potencias del Cuadrante Alfa.

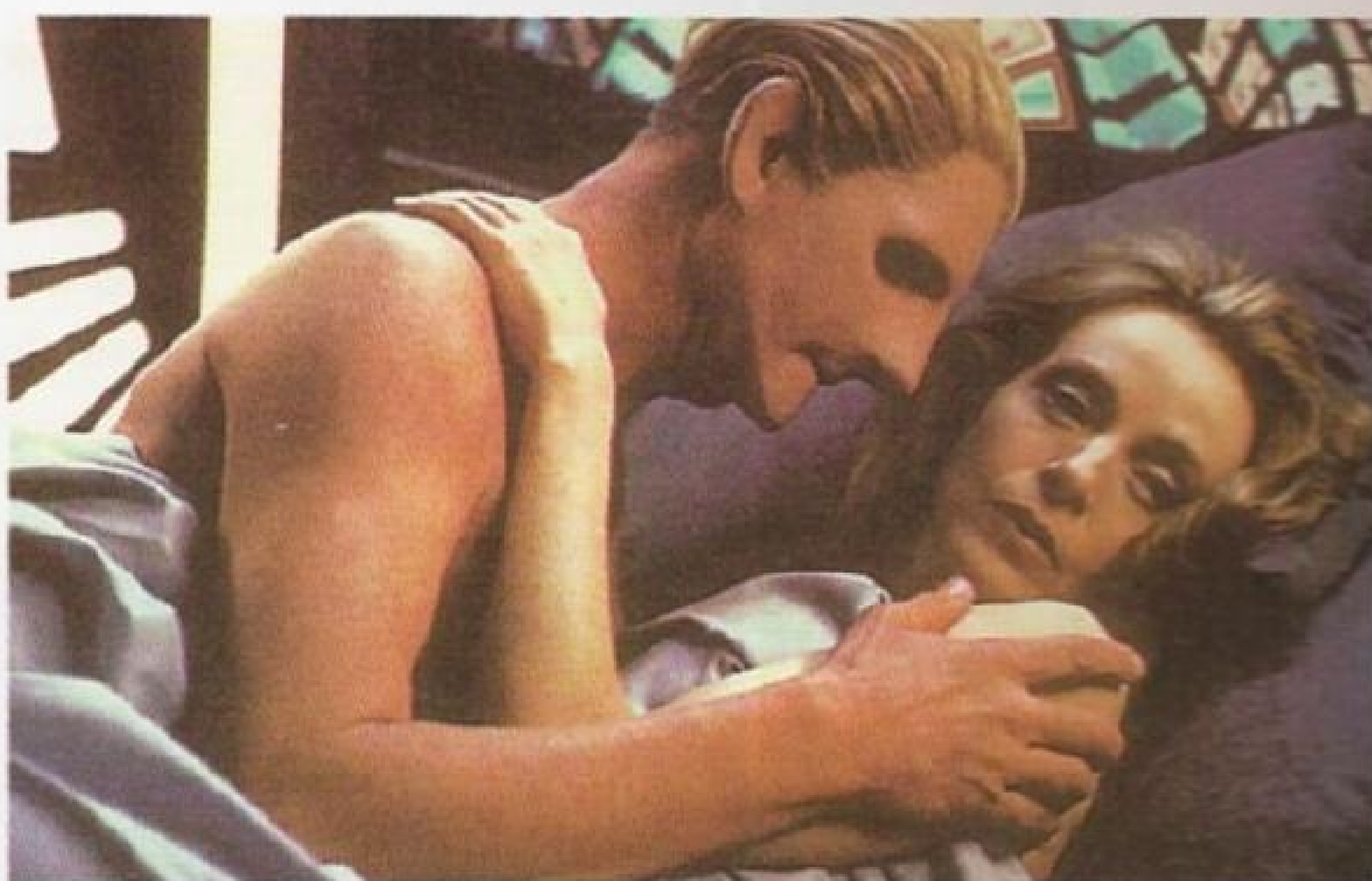




El agente Odo, responsable de seguridad en Espacio Profundo Nueve, tal como aparece en su habitual forma humanoide.

RENÉ AUBERJONOIS

La carrera del versátil René Auberjonois empezó cuando, con 16 años, hizo su debut en Broadway en el musical "Coco", al lado de estrellas como Katherine Hepburn. Más tarde, sus actuaciones en los escenarios de los musicales más famosos le han valido varias nominaciones al premio Tony, el equivalente teatral de los Oscar, que ganó con "Coco".



Aunque Odo haya sido exiliado de su mundo natal, ha encontrado un nuevo hogar en Espacio Profundo Nueve.







Además de actor y cantante, Auberjonois también ha interpretado papeles dramáticos –le recordamos en "El rey Lear"–. Su debut en el cine se remonta al año 1970, al lado de Elliot Gould y Donald Sutherland en la película de Robert Altman "M*A*S*H*". A partir de entonces trabajó en distintas películas, entre las que destacan el remake de "King Kong" de 1976, "Los ojos de Laura Mars" y "Loca academia de policía 5".

Su voz, poderosa y de gran registro, le procuró asimismo numerosas ofertas de trabajo como "doblador" de personajes de dibujos animados. En este campo, tuvo especial éxito su interpretación del cocinero francés Louis en la versión original de "La Sirenita", aunque su estilo puede detectarse en multitud de trabajos de animación.

En televisión, además del papel de Odo en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, que le ha hecho famoso en el mundo entero, Auberjonois ha aparecido a menudo como actor invitado en alguna de las series más famosas producidas en EE.UU., desde "Ellery Queen" a "Starsky y Hutch", pasando por "Se ha escrito un crimen", y desempeñando también el papel de Clayton Endicott III en la serie "Benson". Auberjonois ha recibido además dos nominaciones al premio Emmy, el Oscar televisivo, una por "Benson" y otra por "The Legend of Sleepy Hollow", una producción especial de la ABC.

EL TURBOASCENSOR

Para desplazarse por el interior de una nave estelar o de una estación espacial se suele utilizar el sistema de turboascensores, compuesto por una red de conductos por cuyo interior se mueven unas cabinas, en sentido tanto horizontal como vertical. Este sistema permite alcanzar fácilmente cualquier sección de la nave o de la estación desde cualquier punto de salida. Las cabinas que recorren el sistema son cilíndricas y reciben el



Una compuerta situada en la parte superior de la cabina constituye la vía de escape para el personal en caso de emergencia.

La estructura de soporte de la cabina está hecha de una ligera aleación de duranio.

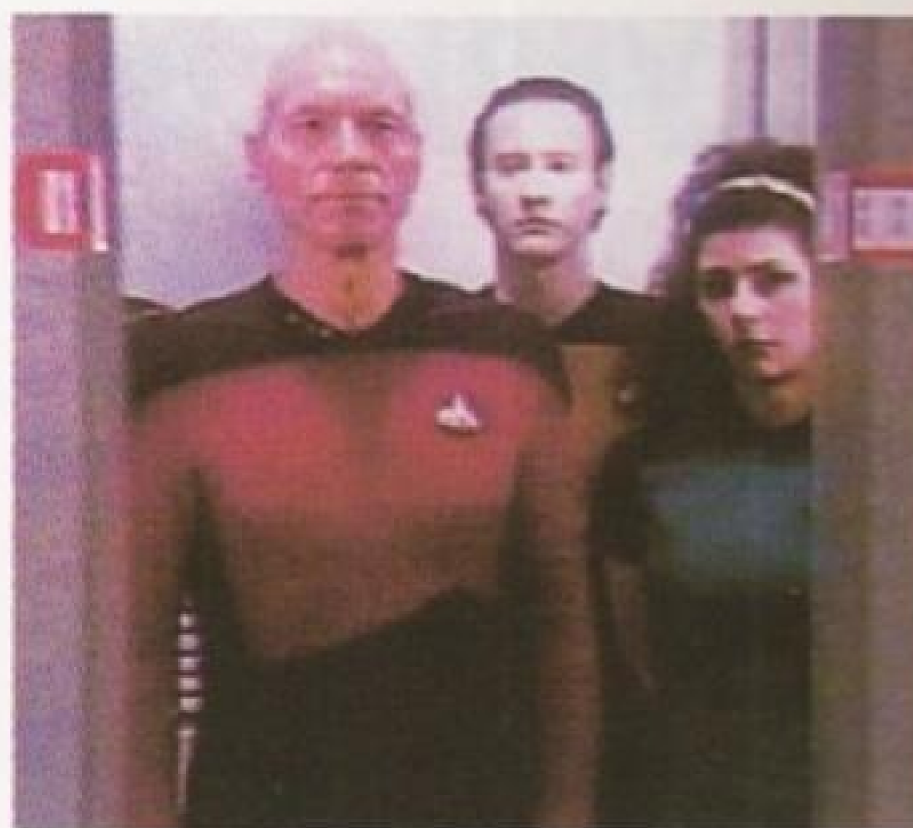
El turboascensor del siglo XXIV se acciona con órdenes vocales a través de un interface especial. En caso de necesidad, se puede recurrir a los mandos manuales.

Las paredes de la cabina, tienen una gran resistencia a pesar de su ligereza.

Las puertas del turboascensor se abren de forma automática cuando la cabina llega al nivel deseado.

impulso de motores de inducción magnética, capaces de aceleraciones de hasta 10 m/s.

Un campo de atenuación de la inercia presente en el sistema reduce en gran medida lo que sería, de otra forma, una desagradable sensación de aceleración y desaceleración en el interior de la cabina.



Una cabina del turboascensor



El interior de un turboascensor. Puede verse la escalera de emergencia y las puertas, que también pueden abrirse de forma manual.



En caso de emergencia, se puede salir a través de la compuerta del techo de la cabina del turboascensor.

En las naves de clase Galaxy, los conductos de conexión son básicamente dos y unen en sentido vertical todos los niveles de la nave. Además, existen líneas horizontales en los niveles 8, 10, 25 y 31, que interconectan los dos tubos principales. El sistema cuenta asimismo con un conducto de conexión directa que va desde el puente de mando hasta el puente de batalla.

El número medio de cabinas en uso es de diez. Sin embargo, en periodos concretos, como por ejemplo durante el cambio de turno, puede llegar a doblarse, con una pérdida de eficiencia no superior al 22%.

Durante situaciones de emergencia, si hay una de pérdida de potencia en los sistemas, o si los oficiales al mando lo consideran necesario, puede haber una completa prohibición de utilizar los turboascensores.

En estos casos, el personal puede acceder a los distintos puentes y desplazarse por la nave a través de una serie de pasarelas auxiliares, conductos de acceso y tubos de Jefferies, cuya red se extiende por toda la nave.

VERLO PARA CREERLO

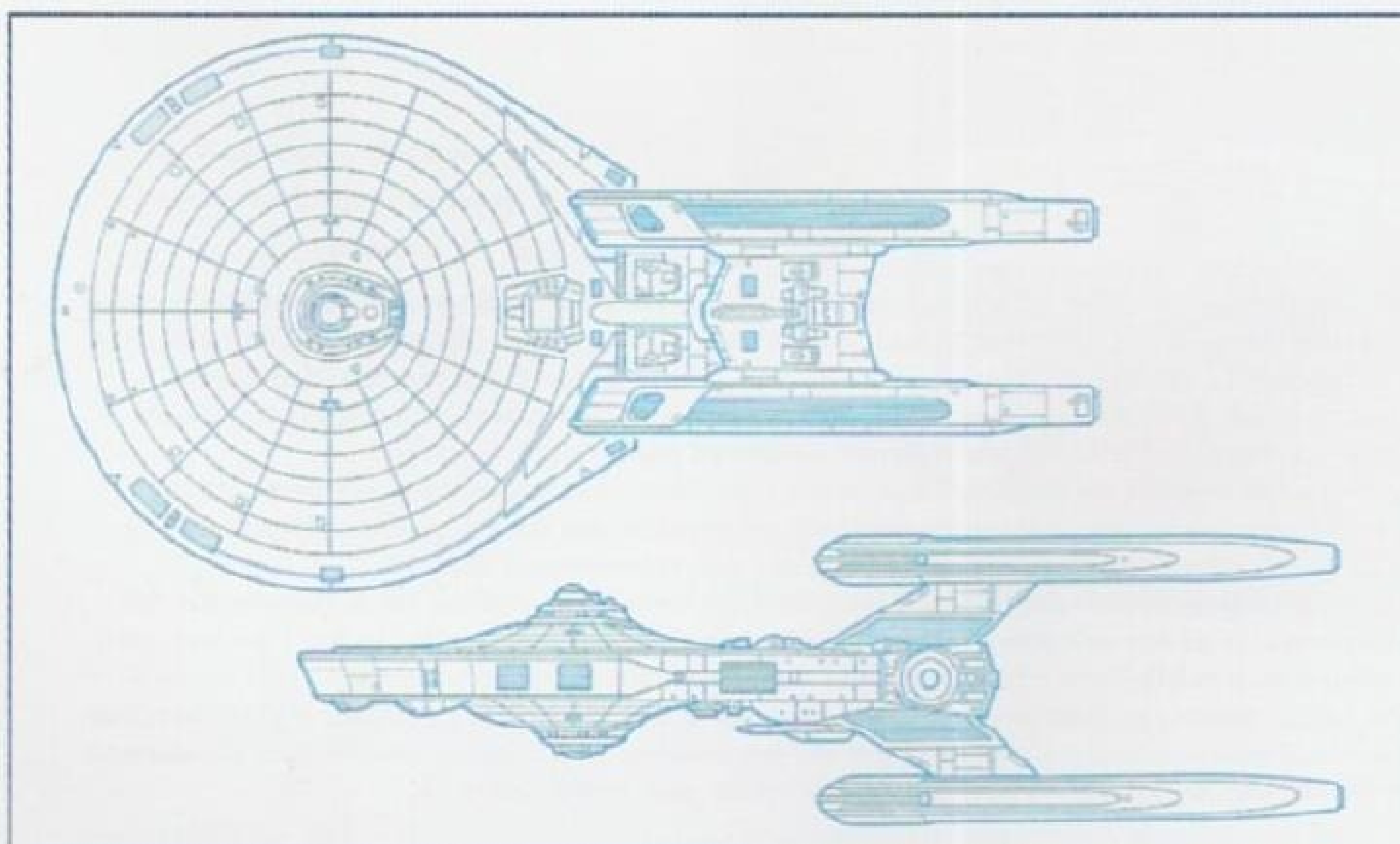
"Escriban sus escenas como si se desarrollaran a bordo del acorazado Missouri: *si funcionan en este medio, serán perfectas también para la* U.S.S. Enterprise...". Esta frase está sacada de una verdadera "biblia": la "Guía para guionistas" de *Star Trek: La nueva generación*, y refleja el principio fundamental que rige la saga de ciencia-ficción que creara Gene Roddenberry: la credibilidad.

Éste es un factor que aun en la actualidad hace de ***Star Trek*** una serie única y que afecta, con su carácter prioritario, no sólo a las historias de los episodios y las películas, sino también y especialmente a sus decorados y a todo el contexto físico de la acción.

La tarea principal de los técnicos y artistas que trabajan en la saga ha consistido desde siempre en convencer al espectador de cada episodio de televisión de que lo que está viendo no es una simple ficción destinada a su entretenimiento, sino algo verosímil y plausible, algo que algún día podría ocurrir realmente.

Conseguir que escenas situadas en una nave estelar o en un planeta lejano sean futuristas y al mismo tiempo creíbles, verosímiles, nunca ha sido una tarea sencilla, y sin embargo los artistas de ***Star Trek*** parecen haber tenido éxito.

Dos verdaderos "magos" de la saga, tan famosos como los mismos actores, son Rick Sternbach y Mike Okuda, ilustrador y diseñador de esce-



Rick Sternbach y Mike Okuda se divierten especialmente con el diseño de nuevas naves estelares, como la U.S.S. Hathaway.

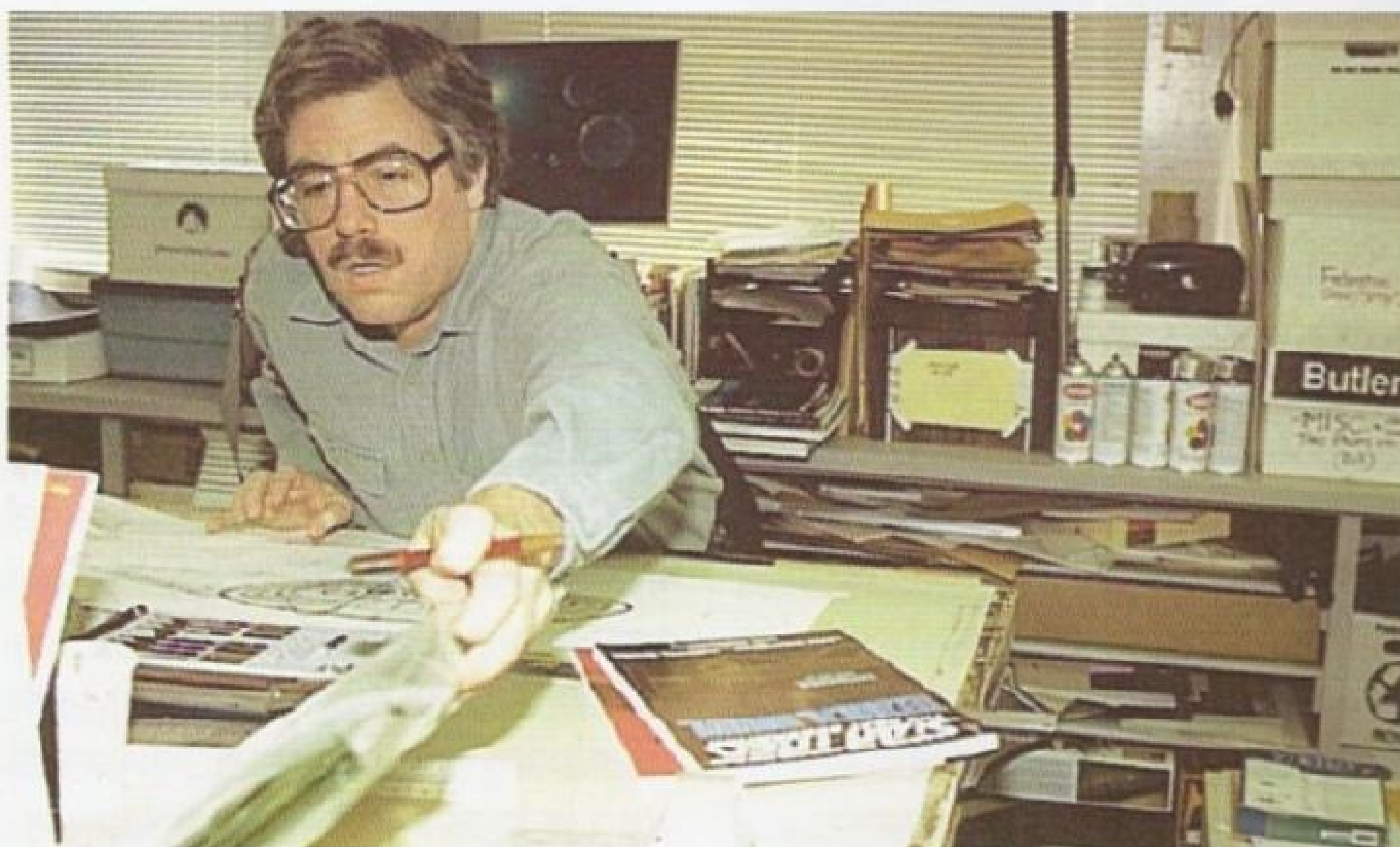
na, respectivamente, de *Star Trek: La nueva generación* y de las series siguientes. Rick Sternbach es el encargado del diseño del atrezzo, de las naves estelares y de todos los elementos "accesorios" imprescindibles para vestir y llenar el ambiente en el cual se mueven los personajes. Ganador de dos premios Hugo en la categoría reservada a los artistas de ciencia-ficción, Sternbach ya había obtenido un Emmy, el Oscar televisivo, por su trabajo en la serie americana "Cosmos". Además de en televisión, Sternbach también ha trabajado en las películas de ***Star Trek*** y en otros títulos famosos de la pantalla grande.

Junto con Sternbach, Mike Okuda es el asesor técnico de los guionistas de los capítulos de ***Star Trek*** y, al igual que su colega, se encarga de inventar los decorados del mundo futuro que se representa en la serie. Su terreno preferido son los paneles, pantallas, diagramas y gráficos que aparecen por doquier en las naves estelares. Sus creaciones, que realiza con la colaboración de su esposa Denise, son tan detalladas y originales que en el mundillo de ***Star Trek*** reciben el nombre de "okudagramas". También Mike cuenta con un curriculum impresionante: además de en las películas de ***Star Trek***, también ha participado en series como "Flash".









Mike Okuda (arriba) y Rick Sternbach (abajo): dos grandes artistas responsables del éxito de Star Trek.

LO IMPORTANTE ES GANAR

Hasta el primer contacto, que se produjo en el planeta Delphi Ardu en el año 2364, la Federación ignoraba por completo la existencia de la raza humanoide de los ferengis. Con una historia afortunadamente desprovista de guerras internas, los ferengis han desarrollado una cultura singular, basada en una rígida estructura de reglas de enfoque básicamente comercial. Por esta razón, aunque tienen su propio código de honor, los ferengis son un pueblo cuya ética y mentalidad difieren bastante de las de los planetas de la Federación.



Zek, el Gran Nagus de los ferengis. El cetro con su efigie es el símbolo de su cargo.

Otra diferencia fundamental es su actitud sexista: en la sociedad ferengi, a las mujeres les corresponde un papel subordinado, no pueden ocuparse de los negocios y ni siquiera pueden vestirse. El jefe del gobierno ferengi es el Gran Nagus, el comerciante más poderoso, que elige a su sucesor según el poder acumulado a través del comercio y la adquisición de bienes muebles e inmuebles. La idea del beneficio está en la base de la cultura ferengi, obsesionada por comercializarlo todo y conseguir ganancias aprovechando cualquier oportunidad, y queda perfectamente reflejada en el complejo ritual elaborado a lo largo de siglos para honrar a un difunto. Sus restos momificados se venden, en bloque o a trozos, al mejor postor: ¡cuanto más rico y poderoso fuera el muerto, más elevado será el valor de su cuerpo!

Por lo tanto, no es de extrañar que los ferengis, aunque culturalmente alejados de las otras razas humanoides, buscaran inmediatamente un pacto de no agresión con la Federación, aprovechando al vuelo la oportunidad de expandir su imperio comercial en un nuevo mercado.

La flota ferengi es una armada apta tanto para la conquista militar como para la expansión comercial, prefe-









riblemente al mismo tiempo. En cada nave hay un capitán, denominado daimon, que encabeza una tripulación autorizada a relevarlo de su cargo si sus actuaciones no reportan pingües beneficios a sus miembros.
A medida que los contactos entre la Alianza Ferengi y la Federación se han intensificado, se ha ido descubriendo que hay unas reglas que rigen el comportamiento ferengi. Se trata de las 285 Reglas de la Adquisición, que los niños ferengis deben aprender de memoria. Entre ellas, citamos a continuación algunas de las más significativas.
Regla nº 1: *Una vez que tengas el dinero, no lo devuelvas nunca.* Regla nº 9: *Oportunidad más instinto son igual a beneficios.* Regla nº 16: *Un trato es un trato... hasta que aparezca uno mejor.* Regla nº 21: *Nunca pongas la amistad por encima del beneficio.* Regla nº 52: *Nunca pidas cuando puedas tomar.* Regla nº 121: *Todo puede venderse, incluso la amistad.* Regla nº 242: *"Más" está bien... "todo" está mejor.*

El Gran Nagus Zek es la suprema autoridad comercial ferengi, pero acepta consejos de algunos destacados súbditos, como Quark, en episodios como Body Parts.

DOS CAPITANES PARA LA SÉPTIMA PELÍCULA

Aún no se había apagado el eco del enorme éxito del último capítulo de *Star Trek: La nueva generación, All Good Things...*, cuando ya empezaban a circular rumores acerca de la séptima película de la saga en la pantalla grande. Las hipótesis que se barajaban eran muchas y muy diversas, pero todas daban por segura la presencia de toda la tripulación de *Star Trek: La nueva generación*. Sin embargo, los aficionados más avispados y los mejor informados también intuían que se estaba cociendo algo muy importante.

En realidad, la génesis de la séptima película se había iniciado mucho antes del final de *Star Trek: La nueva generación*. Corría el mes de febrero de 1993 y, según la opinión general, la serie de televisión iba a durar al menos hasta la octava temporada, cuando Rick Berman, el productor ejecutivo, convocó a dos de los guionistas que más habían contribuido al gran éxito de *Star Trek: La nueva generación*, Ronald D. Moore y Brannon Braga. La entrevista que Berman mantuvo con ambos se centró en el encargo de un guión para la siguiente película de la saga cinematográfica. Como resultado de negociaciones con la Paramount, Berman había aceptado el cargo de productor ejecutivo de la séptima y octava películas de ***Star Trek*** y, por lo tanto, le correspondía elegir a los guionistas de los nuevos largometrajes. Y Berman no había titubeado: Moore y Braga eran lo que le convenía, aunque, según su idea original, quería hacer trabajar al mismo tiempo a distintos autores en dos guiones, desarrollando de esta forma dos argumentos diferentes en cuya creación iba a colaborar el mismo productor. Finalmente, el mejor guión se utilizaría en la realización de la película, mientras que el otro podía convertirse en la base del film siguiente. Además de a Moore y a Braga, Berman también solicitó un argumento a Maurice Hurley, un excelente guionista que había trabajado durante dos años en la serie televisiva.

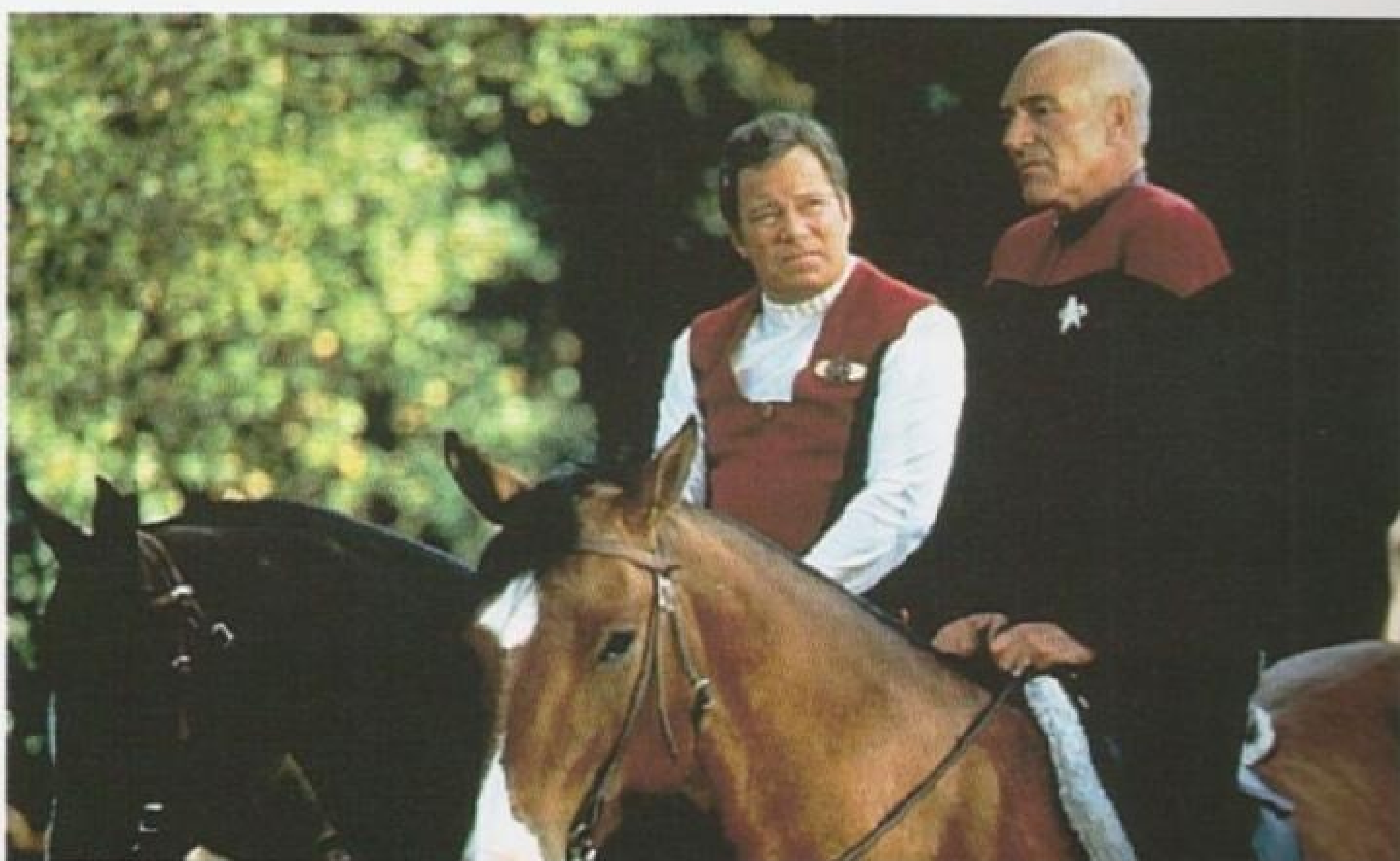
Después de la habitual serie de retoques, llegó el momento de la elección definitiva y, puesto que la historia creada por Hurley aún no estaba terminada, se tomó la decisión de producir la historia creada por Braga y Moore.

En la elaboración de su guión, que se inspiraba en los aspectos más épicos de la saga, los dos autores habían tenido en cuenta en todo mo-









Kirk y Picard, juntos en ese memorable "relevo" que fue la séptima película de la saga de Star Trek.

mento las inmensas posibilidades que les brindaba la cámara cinematográfica. Conscientes de que la película debía convertirse en el pase de testigo oficial entre las aventuras de Kirk y las de Picard, los dos co-guionistas habían decidido que la historia tenía que empezar en el siglo XXIII y terminar en el XXIV. El problema estribaba en cómo.

Braga y Moore habían barajado durante algún tiempo la idea de escenificar un enfrentamiento entre las dos *U.S.S. Enterprise*, la de Kirk y la de Picard, pero, tras algunas discusiones preliminares, esta hipótesis se descartó: resultaba demasiado complicado hallar una explicación plausible para el enfrentamiento y, además, una situación de este tipo dejaría desconcertados a los espectadores, dispuestos a simpatizar con ambos capitanes y, por supuesto, incapaces de aceptar la posibilidad de que hubiera un vencedor y un vencido. Rick Berman sugirió entonces imaginar un acontecimiento misterioso que tuviera sus raíces en el siglo XXIII, pero cuya solución se encontrara en el siglo siguiente. Podía tratarse, por ejemplo, de un viaje en el tiempo. En este caso había que decidir si eran los personajes de *Star Trek: La nueva generación* los que tenían que volver al pasado o si, en cambio, correspondía a los de la Serie Original viajar al futuro.

Finalmente, se desechó también la idea de viaje en el tiempo y se impuso la de buscar una especie de "terreno neutral": un lugar sin pasado, presente o futuro, en el que fuera posible el encuentro de dos generaciones. Así nació la idea de Nexus, una dimensión más allá del espacio y del tiempo.

continuará

UN FUTURO SOBRIO

En el futuro imaginado por ***Star Trek***, beber ha dejado de ser un problema. No nos referimos, naturalmente, al agua o a los zumos de fruta, sino a lo que a menudo ha sido una terrible lacra social: el alcohol. Gracias al sintalcohol, ya no hay copas de más, y Alcohólicos Anónimos se ha convertido en un lejano recuerdo.

SINTALCOHOL - Bebida artificial inventada por los ferengis. Se trata de una sustancia de efectos similares al alcohol, utilizada en la preparación de distintas bebidas, desde la cerveza al coñac, que tiene la indudable ventaja de no provocar los efectos nocivos del alcohol verdadero. Por este motivo, todas las bebidas alcohólicas que se sirven a bordo de astronaves y bases estelares se realizan con sintalcohol. No obstante, hay quien afirma que, debido a la presencia del alcohol sintético, el gusto de estas bebidas difiere del de las bebidas preparadas con alcohol de verdad.

CAMPO DE CONTENCIÓN - Es un campo de fuerza utilizado básicamente para "envasar" sustancias peligrosas y potencialmente explosivas. Un campo de contención permanente se mantiene alrededor de la cámara de la antimateria, ubicada en la sección de ingeniería de las naves estelares. Una avería en el campo de contención puede causar una emergencia muy grave, hasta el punto de que, si es imposible recrearlo, el capitán tiene la obligación de ordenar el abandono de la nave.

TOPALINA - Mineral raro, que fue de importancia vital en las colonias de la Federación hasta finales del siglo XXIII. Utilizado básicamente en las instalaciones de soporte vital, resultaba prácticamente indispensable en las colonias creadas en planetas cuya atmósfera no era apta para la supervivencia humana.



COLECCIÓN DE FIERAS (PARTES 1 y 2)

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Menagerie part I*, EE.UU. 1966
The Menagerie part II, EE.UU. 1966

COLECCIÓN DE FIERAS 1
Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento y Guión:
Gene Roddenberry
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Film Effects of Hollywood
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

COLECCIÓN DE FIERAS 2
Dirigido por:
Robert Butler
Argumento y Guión:
Gene Roddenberry
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Byron Haskin y Robert H. Justman
Fotografía:
William E. Snyder A.S.C.
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Franz Bachelin
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Howard Anderson Co.
Efectos especiales:
Joe Lombardi
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes: (partes 1 y 2)

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Nichelle Nichols	Uhura
Jeffrey Hunter	Capitán Pike
Sean Kenney	Capitán Pike
Susan Oliver	Vina
Malachi Throne	Comodoro Mendez

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation.

Duración:
49 minutos + 49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* recibe una misteriosa llamada de su ex capitán, Christopher Pike, pidiendo que la nave ponga rumbo inmediatamente hacia la *Base Estelar Seis*. Pero cuando Kirk y sus oficiales llegan y cuestionan el motivo de la llamada, el comodoro Mendez, comandante de la base, es pillado por sorpresa. Mendez les comunica que no hay ninguna emergencia, y que el capitán Pike se encuentra incapacitado por un reciente y trágico accidente que le ha paralizado, confinándole en una silla, y obligado a comunicarse encendiendo y apagando una luz que significa "sí" o "no". Como no puede hablar, tampoco puede haber sido él el autor de la llamada a la nave de Kirk. Las sospechas recaen entonces sobre Spock, que habría actuado empujado por móviles misteriosos.

El vulcano, por su parte, no hace nada para aclarar las dudas de sus compañeros. Es más; sin pedir autorización, toma la iniciativa de llevar al capitán Pike a bordo de la *U.S.S. Enterprise* y de conducir la nave, tras bloquear los mandos, a Talos IV, el único planeta que la Federación ha puesto en cuarentena. ¡Nadie debe desembarcar en Talos IV y lo que espera a los transgresores de esta prohibición es la muerte!

DOS ÉXITOS AL PRECIO DE UNO

Cuando Roddenberry logró vender su ambicioso proyecto de una serie de ciencia-ficción, el contrato inicial con la NBC por ***Star Trek*** no contemplaba la producción de una temporada entera: lo habitual era y es, cuando se desea presentar en televisión un producto nuevo, no invertir demasiados esfuerzos en la fase de producción, puesto que los datos de audiencia, esenciales para las cadenas comerciales, pueden decretar el fracaso de una serie al cabo de apenas dos capítulos... Resulta, por lo tanto, comprensible, que la NBC pidiera a Roddenberry sólo un "paquete" de dieciséis capítulos, destinados a comprobar el grado de aceptación de la serie y la capacidad de la producción de mantenerse en los límites de un presupuesto determinado. En el caso de que todo funcionara, los 16 primeros capítulos abrirían el camino al resto de la serie.



A fin de no superar el presupuesto previsto, se tomó la decisión, al finalizar la preparación de este primer grupo de capítulos, de incluir entre ellos lo que había sido el primer episodio piloto de ***Star Trek***, *The Cage*. De hecho, hubiera sido realmente absurdo tirar por la borda los más de 600.000 dólares que se habían gastado en un piloto que nunca se había emitido.

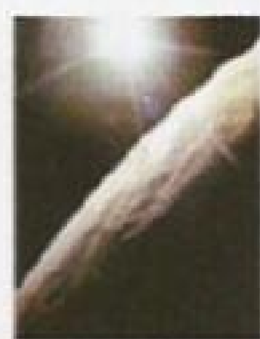
De modo que en torno a la historia que ya existía, sobre el capitán Christopher Pike, protagonista de *The Cage*, se elaboró otro argumento, que incluía los acontecimientos que establecerían una conexión con las actuales aventu-



Los talosianos, protagonistas del capítulo, buscaron refugio en el subsuelo de su planeta para sobrevivir a la terrible radiación resultante de una antigua guerra nuclear.



ras de Kirk y compañía. Tras los intentos fallidos de algunos de los guionistas de la serie tratando de inventar esta historia "de relleno", Gene Roddenberry tomó el asunto en sus propias manos y, con su habitual genialidad volcánica, en un par de días logró dar cuerpo al guión de lo que iba a ser el único capítulo en dos partes de la Serie Original.







La trama de *The Cage* se convirtió en un largo flashback, alrededor del cual se elaboró una historia que recuperaba los momentos álgidos de la aventura vivida por el capitán Pike cuando se encontraba aun al mando de "su" *U.S.S. Enterprise*.

La idea de base era presentar a un Pike convertido casi en un vegetal tras haber sufrido un grave accidente, como consecuencia del cual se encontraba paralizado en una silla de ruedas especial, sin la esperanza de poder llevar algún día una vida más o menos normal. Esta situación desesperada marcaba el inicio de las aventuras de la *U.S.S. Enterprise*. El episodio resultante, que llevaba

Spock y otro oficial intentan penetrar en el refugio de los talosianos.



Uno de los talosianos, la raza que habita en el planeta Talos IV.

como título *Colección de fieras*, podría realizarse además en menos tiempo, puesto que eran suficientes unas cuantas escenas de soporte a las ya rodadas para *The Cage*.

Los actores que habían trabajado en este episodio dieron su autorización para que las imágenes se utilizaran también para *Colección de fieras*, y los dos directores implicados que habían realizado respectivamente el piloto y las nuevas escenas se pusieron de acuerdo sobre el reparto de los créditos: Bob Butler obtuvo el reconocimiento para la segunda parte, compuesta casi íntegramente por escenas de *The Cage*, que él había dirigido, y Marc Daniels se conformó con los créditos de la primera parte, en la que había dirigido las escenas de ambientación con el reparto habitual de Shatner y compañía. También se buscó al actor que iba a desempeñar, bajo un pesado maquillaje, el papel del desfigurado capitán Pike. En el piloto original, el papel de Pike correspondía a Jeffrey Hunter, quien no apreciaba especialmente su "aventura" en la ciencia-ficción y no quiso volver a representar el mismo papel. En su lugar, se convocó al actor Sean Kenney, que tenía un parecido sorprendente con Hunter, y así fue posible acabar *Colección de fieras*.









Vina fue la única superviviente de la S.S. Columbia, destruida durante su aterrizaje en Talos IV.

El resultado superó cualquier expectativa: el reciclaje de las escenas y la creación de dos capítulos, es decir las partes primera y segunda, por menos del precio de uno, convenció a los directivos de la cadena de televisión para que dieran continuidad a ***Star Trek***. Gene Roddenberry y todos sus colaboradores habían hecho diana, respetando los límites presupuestarios y logrando un discreto éxito de audiencia. La ironía del destino quiso que este doble capítulo, que incluía las escenas de un piloto que había sido rechazado por ser "demasiado cerebral" para el público y, por lo tanto, teóricamente incomprensible, ganara uno de los premios más prestigiosos de ciencia-ficción de Estados Unidos: en 1967 *Colección de fieras* obtuvo el premio Hugo a la mejor representación visual de ciencia-ficción del año.



En las escenas situadas en el presente, el desfigurado capitán Pike fue interpretado por Sean Kenney en lugar de Jeffrey Hunter.

QUARK

Quark, un ferengi poseedor de muchas habilidades y con una dilatada experiencia en distintos sectores comerciales, es el propietario del bar más frecuentado de la estación espacial *Espacio Profundo Nueve*. Quark, fiel seguidor de las estrictas Reglas de la Adquisición ferengis, que regulan el comportamiento de los ferengis en la vida y en los negocios, se encuentra viviendo en un medio que no le permite aplicar en su totalidad dichas reglas.

Por ejemplo, tras una huelga convocada por los dependientes de su bar, Quark se ha visto obligado a conceder a sus empleados el descanso semanal, un sueldo adecuado y una retribución en caso de enfermedad. Sin embargo, con estas concesiones ha infringido algunas de las reglas fundamentales de los ferengis, perdiendo así todos sus bienes, bar incluido. Por suerte, gracias al capitán Sisko y a sus oficiales, ha podido recuperar todo el equipamiento necesario para volver a abrir el bar, que de esta forma puede seguir atendiendo a los residentes y visitantes de la estación espacial.



La familia de Quark está compuesta por su madre, su hermano Rom y el hijo de éste, Nog. Quark también tiene una esposa... o más bien una ex esposa, nacida en el Imperio Klingon. Grilka, que es el nombre de la bella guerrera, se casó con Quark como consecuencia de un complejo proceso de herencia de su linaje y, tras recuperar el honor de su nombre, se divorció. Sin embargo, los dos siguen manteniendo una excelente relación y a menudo Grilka visita a Quark en *Espacio Profundo Nueve*.

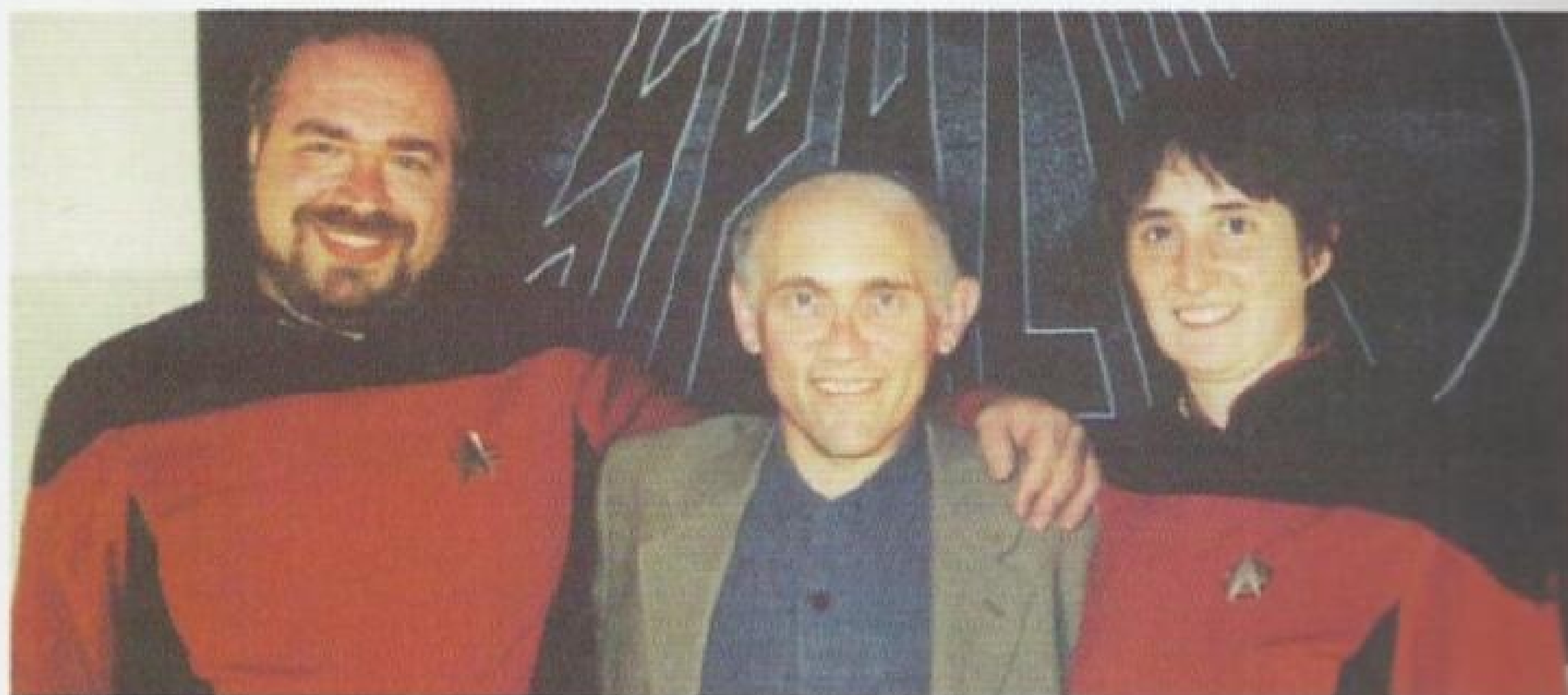


***Quark, el ferengi que gestiona el bar en la estación espacial* Espacio Profundo Nueve.**

ARMIN SHIMERMAN

Nacido en Lakewood, Nueva Jersey, el 5 de noviembre de 1949, Armin Shimerman se enamoró a edad muy temprana de la obra de Shakespeare y del teatro. Esta pasión se intensificó durante su época universitaria en la UCLA, empujándolo a emprender, en 1974, la carrera de actor en Nueva York.

Tras un año de aprendizaje, Shimerman logró pisar un escenario desempeñando un pequeño papel en la "Opera de tres peniques" de Bertold Brecht. El salto hacia Broadway fue rápido y Shimerman fue actuando en papeles cada vez más importantes. En 1979 conoció a Kitty Swink, con quien se casaría en 1981. Se trasladó con ella a Los Ángeles, donde pasó al cine y a la televisión. Las películas más famosas en las que trabajó fueron "Dream Man", "The Hitcher" y "Stardust Memories", y colaboró como artista invitado en las series de televisión "Seinfeld", "Se ha escrito un crimen", "La ley de Los Ángeles" y "Alien Nation". Uno de sus papeles televisivos más importantes fue el de Pascal en "La bella y la bestia". Gran fan de ***Star Trek***, en cuanto supo que la saga iba a continuar, hizo lo posible para conseguir un papel. De modo que interpretó dos veces a un ferengi en *Star Trek: La nueva generación*, en los episodios *The Last Outpost* y *Peak Performance*, prestando su rostro incluso a... una caja parlante en el episodio *Haven*. En 1992, Armin Shimerman fue escogido para interpretar el papel de Quark en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, contribuyendo en gran medida a la evolución de este personaje.

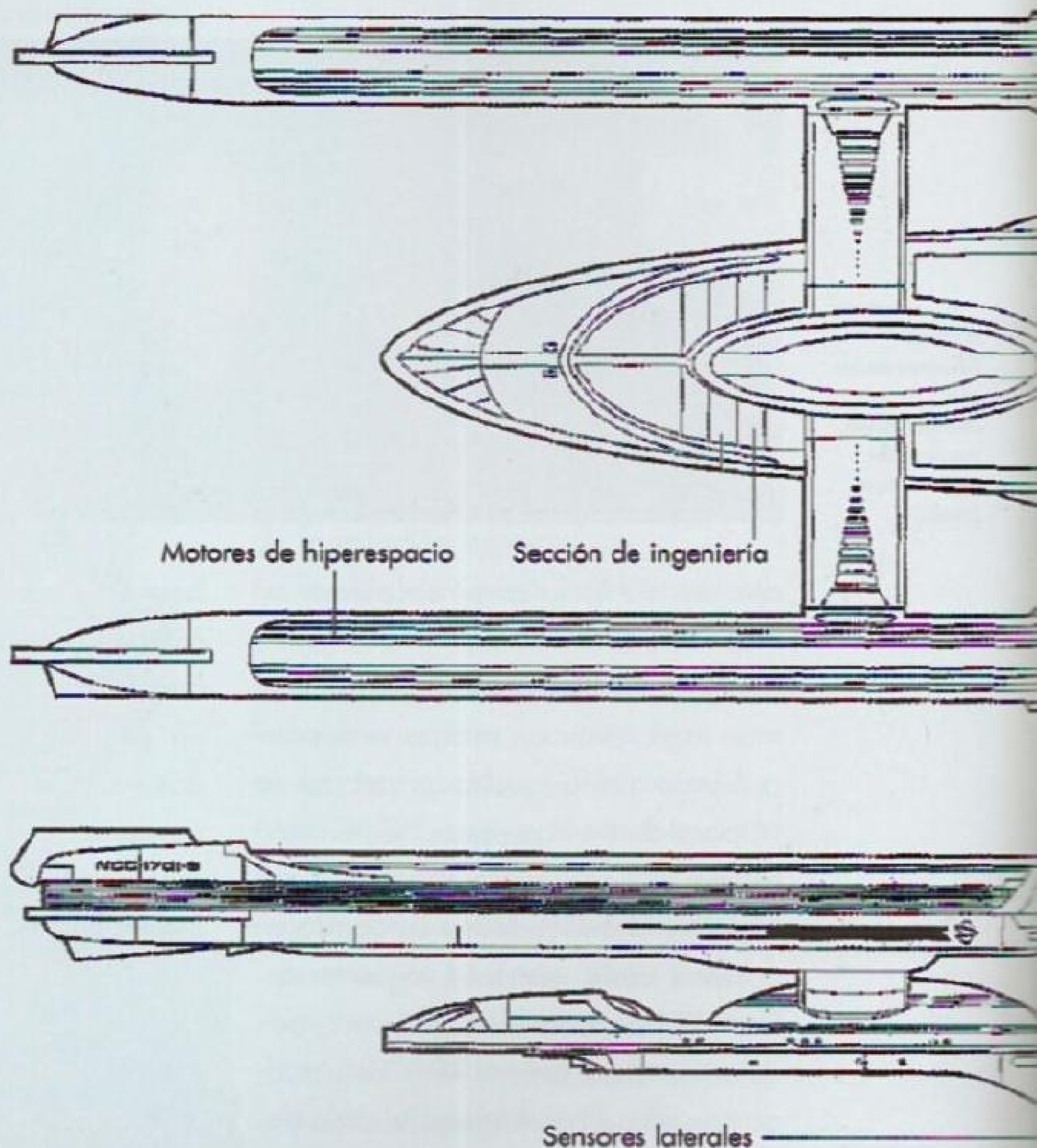


Armin Shimerman, sin maquillaje, posando entre dos fans.



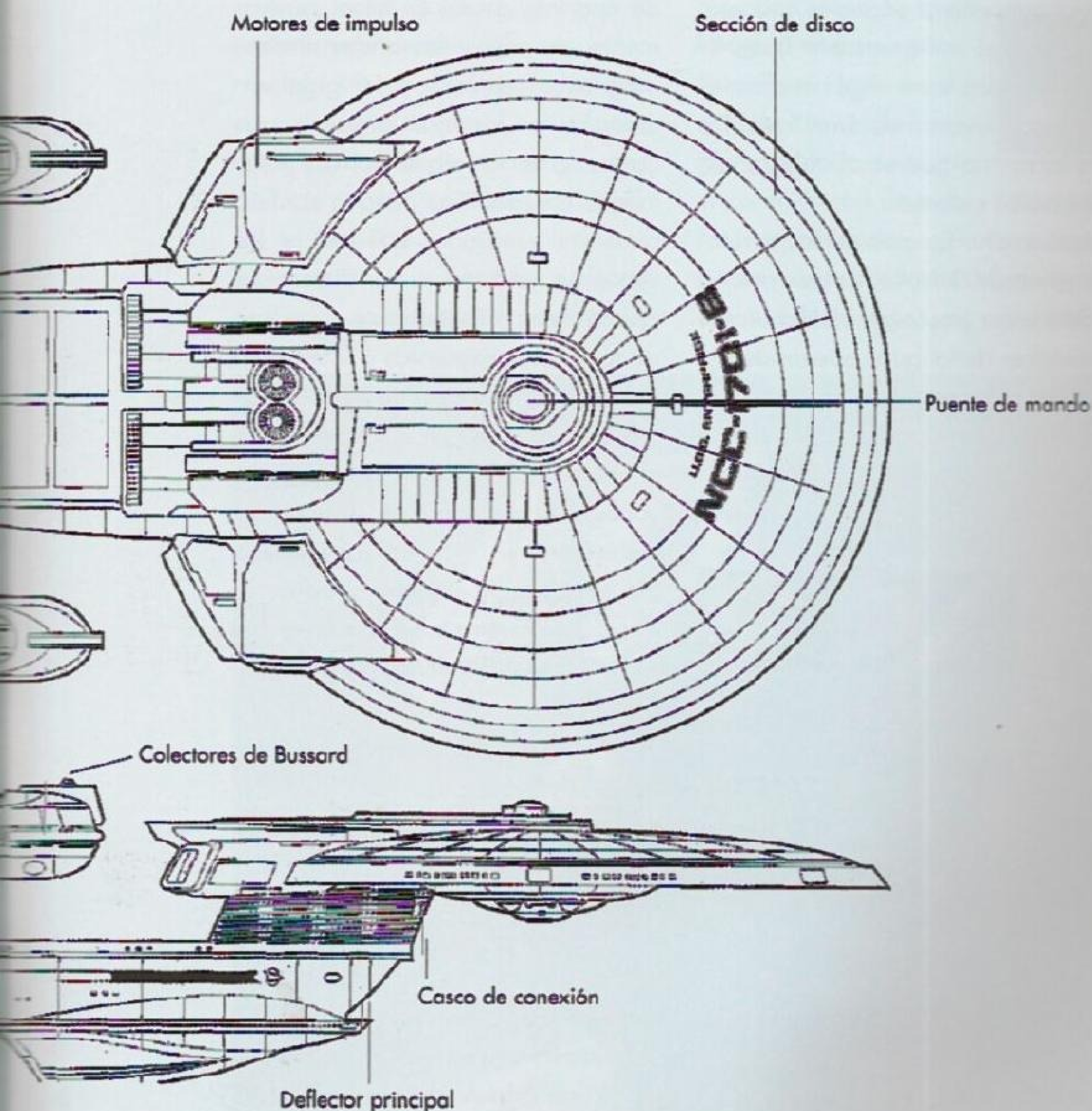
LA *U.S.S. ENTERPRISE* NCC-1701-B

Esta nave estelar, que pertenecía a la clase *Excelsior*, fue la primera *U.S.S. Enterprise* que no estuvo bajo el mando del capitán James T. Kirk. Sin embargo, la historia de la *U.S.S. Enterprise* NCC-1701-B está ligada es-



Fuente: Official Star Trek Fact Files.

trechamente al capitán más famoso de la Flota Estelar. En efecto, Kirk llevó a cabo su última gesta heroica, antes de morir en el espacio, precisamente durante el viaje inaugural de esta nave. Golpeada por un poderoso latigazo de energía y con una tripulación insuficiente por tratarse justamente del viaje de inauguración, la *U.S.S. Enterprise B* sólo pudo salvarse gracias a la rápida actuación del legendario capitán, que desgraciadamente perdió la vida en esta empresa.



En el momento de la botadura, la U.S.S. Enterprise NCC-1701-B no contaba con torpedos fotónicos ni equipo médico. Su capitán era el joven John Harriman.

ESPERANTO INTERGALÁCTICO

Un día de un futuro no demasiado lejano, entre las cosas indispensables que habrá que llevarse en las vacaciones, que sin duda pasaremos en algún pequeño y exclusivo planeta, junto con el indispensable buen libro, no podrá faltar algo así como el traductor universal de ***Star Trek***. ¡De otra forma no podremos relacionarnos con los nativos!

Si incluso ahora nosotros, los terrícolas, tenemos dificultades de comunicación entre nosotros –debido a los centenares de lenguas que existen, y también a los múltiples dialectos regionales– intentemos imaginar lo difícil, o tal vez imposible, que resultaría entender las formas de comuni-



cación de un hipotético ser alienígena que, bajando de su nave espacial, nos solicitara información acerca de un restaurante económico.

Bromas aparte, actualmente numerosos científicos dan mucha importancia al problema de la posible comunicación con formas de vida extraterrestre, y han llegado incluso a poner en marcha el programa S.E.T.I., que se financia gracias a capital público y privado. El objetivo principal de esta iniciativa consiste en la búsqueda y escucha de señales extraterrestres de origen artificial, que podrían presuponer una fuente de tipo inteligente. Se trata, básicamente, de captar las ondas electromagnéticas entre 1 y 10 gigahertzios; las ondas más largas o más cortas no serían significativas, puesto que las primeras pueden confundirse con emisiones estelares, y las segundas, debido a las distancias, pierden sus características, quedando fácilmente expuestas a interferencias que dificultarían su lectura. Como es lógico, no es suficiente escuchar: cualquier posible identificación conlleva el problema de su interpretación.

Sin embargo, lo que ahora realiza la ciencia no es otra cosa que unos primeros pasos, pequeños e inseguros. De modo que, no pudiendo aun contar, a pesar de las muchas señales detectadas, con verdaderos interlocutores, para imaginar una forma de comunicación universal sólo nos queda dirigirnos una vez más hacia la ciencia-ficción, que precisamente sobre este tema nos ha regalado una de las mejores películas en términos absolutos: "Encuentros en la tercera fase", inolvidable también por la colaboración entre Spielberg y Truffaut

como director y actor, respectivamente.

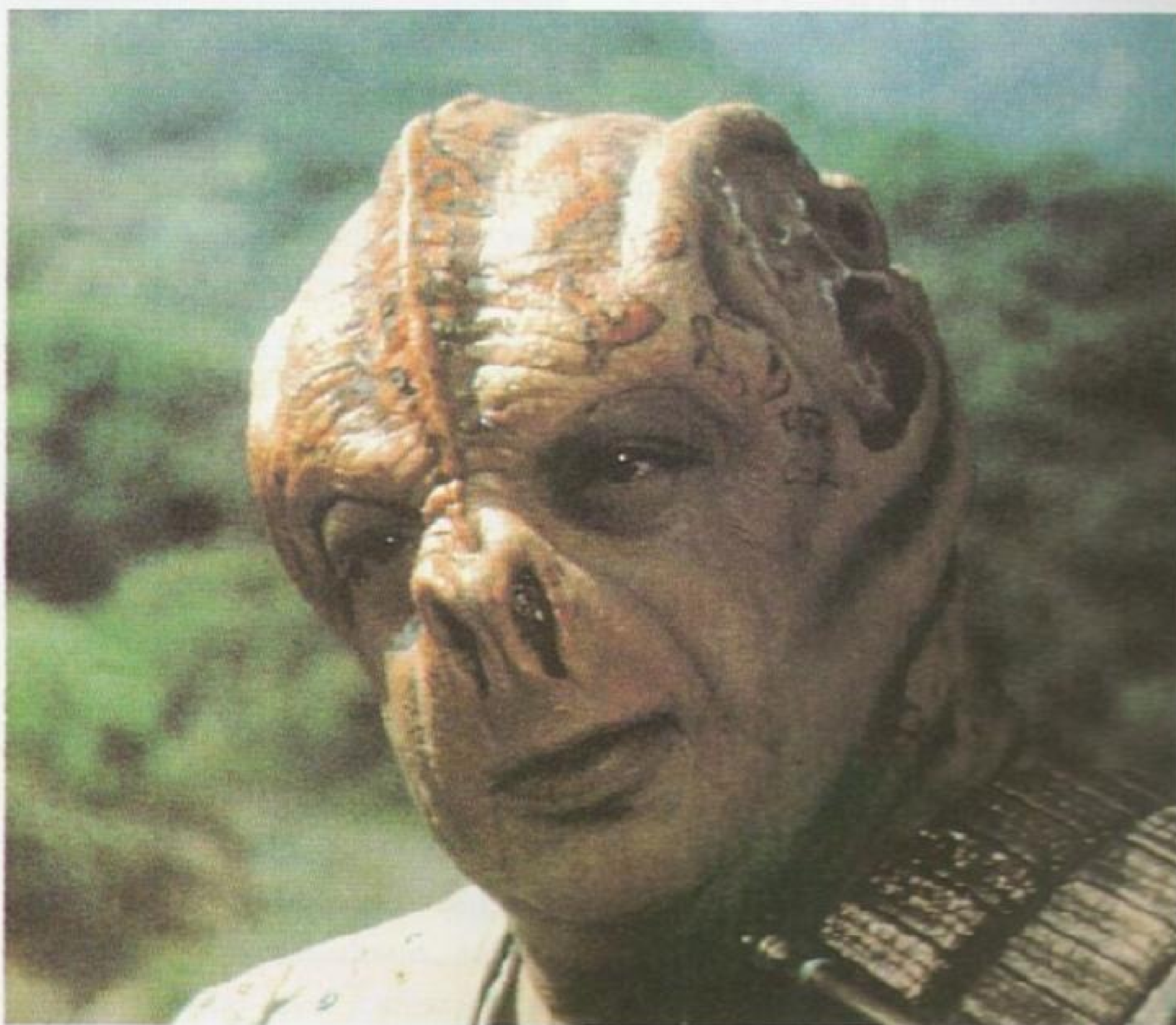
De todos modos el problema de la comunicación ha sido objeto de interés por parte de otros muchos autores de ciencia-ficción, que lo han resuelto a veces con la ayuda de robots intérpretes, como C3PO en "La guerra de las galaxias", capaz de traducir más de seis millones de formas de comunicación, y otras con aparatos más o menos sofisticados, entre los cuales destaca el ya mencionado y práctico traductor universal de ***Star Trek***.

Todas estas soluciones sin embargo dan por supuesto que el posible alienígena se expresará según cánones más o menos "antropomorfos". Pero, ¿y si esa forma de vida alienígena fuera completamente distinta a nosotros? Podría ocurrir algo parecido a lo que imaginó el gran astrofísico Fred Hoyle en su novela "La nube negra", poblada de seres vivos en forma de nubes interestelares magnetizadas. ¿Y cómo se expresan las nubes interestelares? ¡Mediante relámpagos, por supuesto!









Los tamarianos, como el capitán Dathon, emplean un lenguaje simbólico que dificulta mucho la comunicación.

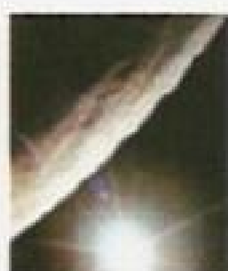
ES SÓLO UNA BROMA

Cualquier proceso creativo contiene un necesario factor de juego y fantasía. A menudo los descubrimientos más importantes, los inventos más geniales, ricos en desarrollos posteriores, surgen de una combinación libre y jocosa de elementos o incluso de bromas. En *Star Trek* muchas bromas han hecho carrera, como la denominación "tubos de Jefferies", cuyo origen se remonta a la Serie Original, en la que nació como homenaje humorístico al director artístico Matt Jefferies.



En la foto aparece, al fondo, el esquema técnico de la U.S.S. Enterprise NCC-1701-D, que oculta muchos gags divertidos.

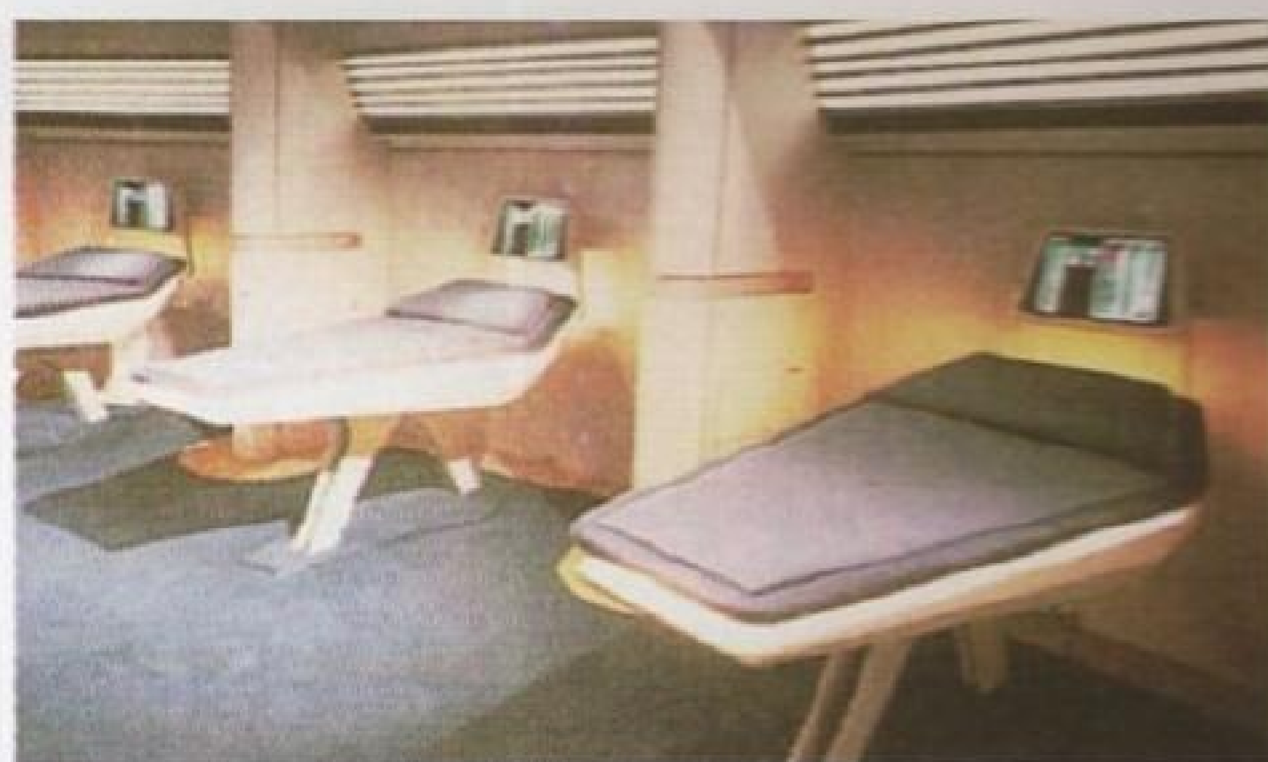






Pero, aunque haya bromas que parecen destinadas a un gran futuro, tampoco hay que infravalorar las que no dejan de ser otra cosa que una muestra de buen humor inocente. Resultan indispensables en cualquier trabajo, y son parte integrante de la rutina de muchas series de televisión, hasta el punto de que en *Star Trek* las bromas entre técnicos, actores y productores se convirtieron en una institución. Con el paso de los años y de las series, se ha convertido en una tradición la costumbre de introducir en paneles de control, gráficos y diagramas, textos o dibujos que guardan muy poca o ninguna relación con la saga, pero que en cambio tienen mucho que ver con la realidad cotidiana... Los bromistas, como es lógico, dan rienda suelta a su creatividad cuando se trata de simples textos de fondo o de diagramas que probablemente ningún espectador podrá leer jamás. Ya que la credibilidad y la plausibilidad que deben caracterizar a *Star Trek* imponen que nunca se empleen simples listados de palabras desprovistas de sentido, ¿por qué no aprovechar la ocasión para dejar rienda suelta a la imaginación? En la enfermería de la *U.S.S. Enterprise* de *Star Trek: La nueva generación*, por ejemplo, en uno de los diagramas sobre las camas de los pacientes, junto con datos como la temperatura corporal y la presión, puede leerse una cifra que corresponde... a los gastos que que-

dan cubiertos por el seguro médico. En *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, en uno de los mapas de los distintos sectores del Paseo de la estación, parecidos a las columnas informativas que encontramos en los centros comerciales, al lado del bar de Quark aparecen el Banzai Institute, como homenaje al popular film de culto "Buckarbo Banzai", el Berman's Dilithium Supply, ya que Rick Berman es uno de los productores, y el Curry's Martial Arts Training, que alude a Dan Curry, uno de los coordinadores de las peleas. Sin embargo, una de las bromas más curiosas, que ha permanecido bajo las miradas de todo el mundo a lo largo de siete años, consiste en los "cuerpos extraños" presentes en el enorme gráfico técnico que domina la sala de ingeniería de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*. Entre las distintas indicaciones de niveles, motores, y turboascensores, en la sección vertical de la Nave Almirante de la Flota Estelar podemos encontrar las inconfundibles siluetas de la sonda *Nomad*, que había aparecido en el episodio de la Serie Original *El suplantador*... y las de un patito, un coche, un avión y un ratoncito.



También en la enfermería, los datos que aparecen en el monitor encima de las camas aportan información inesperada.

40272

SEARCH PARAMETERS: INTERSTELLAR EXPEDITIONS TO FICUS SECTOR
LAUNCHED FROM SOL SYSTEM, EARTH DATES 2123-2190

SPACECRAFT NAME	SHIP TYPE	LAUNCH	COMMANDED BY	MISSION
SS HOKULE'A	DY-500-C	2102	MELINDA SNODGRASS	DEEP SPACE EXPLORATION
VK YURI GAGARIN	DY-732	2105	WINRICH KOLBE	COLONIZATION
SS TOMOBIKI	RT-2203	2119	PETER LAURITSON	DEEP SPACE EXPLORATION
SS SEATTLE	NAR10934	2120	WENDY NEUSS	ADR LOOPING
HMS LORD NELSON	DY-500-B	2120	YOUNG JAE KIM	DEEP SPACE EXPLORATION
SS MARIPOSA	DY-500	2123	WALTER GRANGER	COLONIZATION
HMS NEW ZEALAND	DY-732 (M)	2135	BOB LEDERMAN	DIPLOMATIC MISSION TO ALDERAAN
SS BUCKAROO BANZAI	BBI-993	2137	JOHN WHORFIN	MISSION TO PLANET 10, (DIM 8)
SS URUSEI YATSURA	DY-430	2146	DAVE GLICK	NEBULA SURVEY PROJECT
VK VELIKAN	DY-1200	2160	GENE RODDENBERRY	EXPLORE STRANGE, NEW WORLDS
DEV EAGLE VALLEY	DY-950	2183	DAN KING	COLONIZATION
SS HATTERÁS	DY-245	2187	GARY LOES	DEEP SPACE EXPLORATION

En este panel se han "colado" los nombres del equipo de producción de Star Trek: La nueva generación y del mismísimo Gene Roddenberry.

CUANDO MUERE UN MITO

En el proceso creativo de la invención y escritura de una historia, las ideas a veces llegan por casualidad, pero otras, puede suceder que se desarrollen casi solas, como si tuvieran vida propia. En el transcurso de los primeros rodajes de la película *Star Trek: La próxima generación* sucedió algo parecido, sobre todo en lo que se refiere al acontecimiento más dramático de la película, el clímax de la emoción para los espectadores: la muerte del capitán Kirk. Cuando Ronald D. Moore y Brannon Braga sacaron a colación la idea, estaban convencidos de que nadie iba a apoyarles. Era desde luego una opción fuerte, que podía dar dramatismo e interés a la historia de la película, pero ambos autores imaginaban que los directivos de los Estudios Paramount iban a vetar la eliminación del capitán más famoso de ***Star Trek***. Además, estaban convencidos de que William Shatner iba a negarse rotundamente a cerrar para siempre el capítulo Kirk.







En cambio, tanto Rick Berman, el productor de *Star Trek: La próxima generación*, como los demás directivos de la Paramount, dieron su conformidad a la idea de Moore y Braga, e incluso William Shatner encontró interesante la propuesta. Tal como explica en su biografía "Star Trek: Movie Memories", matar a Kirk era una buena forma de acabar con una aventura de más de treinta años, siempre que dicha muerte fuera realmente dramática y que la escenificación estuviera a la altura de la importancia del acontecimiento. Moore y Braga habían insistido en que la muerte de Kirk, caso de que de la hubiera, tenía que ser definitiva: nada de espíritus dando vueltas por la galaxia, nada de esperanzas de resurrección, nada de puertas abiertas. Si Kirk tenía que morir, ¡tenía que morir en serio! Tal vez fue precisamente esta sensación de "adiós sin

Un cruel y triste destino esperaba al capitán Kirk en la séptima película de Star Trek.



regreso" la que encantó a todo el mundo.

El proceso de integración de Kirk en la historia fue, sin embargo, largo y complicado. Tras obtener el visto bueno para el argumento, muerte de Kirk incluida, Moore, Braga y Berman pasaron muchas tardes discutiendo con William Shatner las escenas de Kirk en la película. Uno de los obstáculos principales consistió en procurar que resultara creíble la voluntad del maduro capitán de salir del Nexus.

Finalmente, la historia se completó con el añadido de otra "muerte" espectacular: ¡la de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*! Al contrario de lo ocurrido con la muerte de Kirk, la destrucción de la *U.S.S. Enterprise* de Picard había sido pensada con mucha antelación respecto a la elaboración del guión de la película; antes incluso de que la serie de televisión de *Star Trek: La nueva generación* llegara a su conclusión. Como colofón del último episodio de la serie de televisión, se había propuesto una escena de la sección de disco cayendo y desintegrándose en la superficie de un mundo alienígena. Sin embargo, como el presupuesto de los episodios no permitía la realización de un efecto especial decente, la propuesta había sido rechazada. Sin embargo, los autores de *Star Trek: La nueva generación* no dejaron de darle vueltas a esta idea y,



Los oficiales al mando en la séptima película de la saga: Riker, Worf, Picard y Deanna Troi.

una vez se tomó la decisión de realizar la película, la propuesta volvió a aparecer, lista para ser introducida en la historia.

Una vez acabada la redacción final, empezó el proceso al que inevitablemente se somete toda película: los cortes. Porque, si bien los autores, durante las primeras fases de la elaboración del guión, tienen libertad absoluta para imaginar todos los desarrollos posibles, en el momento de analizar los costes de la realización de la historia, aparecen las tijeras y empiezan a desaparecer escenas, efectos, elementos del vestuario...

Tras estos dolorosos "tijeretazos", la producción estaba lista para arrancar: había que convocar a técnicos, artistas, actores... La gran maquinaria que a lo largo de siete años había producido una aventura por semana para la pequeña pantalla volvía a ponerse en marcha, esta vez para realizar el episodio más inolvidable, destinado a las salas de cine.



continuará

EL TRIUNFO DE HIPÓCRATES

En *Star Trek* la tecnología es realmente todopoderosa y las consecuencias de su extraordinario progreso tienen facetas totalmente prodigiosas. Su aplicación a la medicina, por ejemplo, ha permitido librar al hombre –y razas afines– de los muchísimos males y minusvalías que lo afligían desde la noche de los tiempos.

Y es que también en el futuro la salud, después de la vida, sigue siendo el bien más apreciado.

NEUROLOGÍA Y NEUROGENÉTICA - Son ciencias que estudian las formas de transmisión de datos en el sistema nervioso humanoide y la posibilidad de reproducir los potenciales implícitos en estas transmisiones. Los itinerarios neuronales de cada individuo son únicos, al igual que las huellas dactilares, y su estudio en profundidad ha permitido el desarrollo de muchos aparatos para el cuidado o el soporte de las actividades cerebrales. Unos implantes neuronales específicos permitieron, por ejemplo, la creación del VISOR, un aparato que permite ver a personas ciegas de nacimiento. Por su lado, la neurogenética ha hecho milagros en la cura definitiva de las parálisis.

AMORTIGUADORES INERCIALES - Aparatos que utilizan el principio de los campos de fuerza para compensar las fuerzas generadas por la aceleración de un vehículo espacial en movimiento. Estos aparatos permiten que la tripulación de una nave estelar no resulte aplastada por las enormes fuerzas de aceleración durante los viajes a velocidades superiores a la luz.

CAMPO DE GRAVITONES - Campo de fuerza energético creado por un rayo de tracción, utilizado cuando hay que reforzar la integridad estructural de una nave remolcada. Gracias a un campo de gravitones se pueden mantener intactos los restos de una nave, evitando su colapso bajo el estrés de fuerzas gravitacionales o de aceleración.



LA DAGA DE LA MENTE

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Dagger of the Mind*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Vicent McEveety
Argumento y guión:
S. Bar-David
(seudónimo de Shimon Wincelberg)
Producción:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Robert H. Justman y John D.F. Black
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Roland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
Nichelle Nichols	Uhura
James Gregory	Dr. Tristan Adams
Morgan Woodward	Simon Van Gelder
Marianna Hill	Helen Noel

Producción:
Desilu en asociación
con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* se encuentra en órbita alrededor del planeta Tantalus V, donde se encuentra una colonia de rehabilitación penal, dirigida por el doctor Tristan Adams. Aprovechando la visita de Kirk y de la psiquiatra Helen Noel a la colonia, uno de los pacientes logra escapar y pide asilo en la *U.S.S. Enterprise*. El fugitivo, que se encuentra en un grave estado de confusión mental, es en realidad el doctor Simon Van Gelder, el asistente de Adams, que sufre las consecuencias del uso indiscriminado, por parte de éste, de un aparato terrible: el neutralizador neuronal. Van Gelder, a pesar de haber sido condicionado mentalmente, logra poner sobre aviso a los hombres de la *U.S.S. Enterprise* a través de una fusión mental con Spock...

¿QUÉ TE PASA POR LA CABEZA?

Un gesto creado de forma casual, una palabra inventada al azar pueden convertirse en ingredientes básicos de un mito, detalles que influyen en la imaginación del espectador con una difusión inesperada. ***Star Trek***, ya se sabe, cuenta con incontables ejemplos de este fenómeno, siendo tal vez el más interesante de todos la fusión mental vulcana.



En este episodio, *La daga de la mente*, se creó la situación perfecta para el nacimiento de este rito extraño y peculiar: en el guión original, Spock y McCoy lograban descubrir la verdad sobre el doctor Van Gelder a través de la hipnosis. Sumido en un trance meditativo, Van Gelder era interrogado por los dos oficiales de la *U.S.S. Enterprise*, y, sin darse cuenta, les revelaba todo lo que sabía. Sin embargo durante la producción se pensó aprovechar la situación para añadir un toque alienígena al personaje de Spock. Hasta entonces, dejando de lado las orejas en punta y las cejas hacia arriba, el vulcano se reconocía como alienígena sólo por su personalidad fría y racional; en cambio, con la invención de la fusión mental vulcana, Spock se manifestó claramente como extraterrestre, con capacidades que superaban ampliamente las de los



Spock realiza la fusión mental con el doctor Van Gelder.



seres humanos. Asimismo la fusión mental permitió que las revelaciones de Van Gelder, aunque realizadas gracias a una intervención exterior, aparecieran como formuladas de forma consciente. En este capítulo la fusión mental se presenta como algo



Vista de la colonia penal del planeta Tantalus V.

"muy privado", algo que no hay que compartir con nadie fuera del reducido círculo de los vulcanos. Sin embargo, tal como ocurre cada vez que hay un hallazgo útil y valioso, Spock utilizará a menudo, a lo largo de la serie, su capacidad de leer las mentes ajenas, incluso de forma pública y dejando de lado en muchas ocasiones los preliminares de intensa preparación psicológica aun presentes en este episodio.

No obstante nadie podía prever que la invención de esta característica de Spock iba a convertirse en el eje de toda una serie de acontecimientos.

De hecho, las historias de distintos capítulos sucesivos de la saga, desde *La época de Amok* de la Serie Original, hasta *Sarek*, en *Star Trek: La nueva generación*, se basan en la capacidad de leer las mentes y transmitir y de captar los pensamientos a través de esta forma de telepatía.



La escena final, con el doctor Adams en el suelo, víctima de su propio aparato.



HORAS DESESPERADAS

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Naked Time*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento y guión:
John D. F. Black
Producción:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Robert H. Justman y John D.F. Black
Fotografía:
Jerry Finnerman
Decorados:
Walter M. Jefferies
Dirección artística:
Rolland M. Brooks
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Howard Anderson Co.
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
George Takei	Sulu
James Doohan	Montgomery Scott
Nichelle Nichols	Uhura
Majel Barrett	Christine Chapel
Grace Lee Whitney	Janice Rand
Stewart Moss	Tormolen
Bruce Hyde	Riley

Producción:
Desilu en asociación
con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

El capitán Kirk y sus hombres tienen que evacuar al equipo científico que se encuentra en el planeta Psi 2000, que está a punto de destruirse a causa de las mareas gravitacionales que sacuden su superficie. Sin embargo, al llegar al planeta, los hombres de la *U.S.S. Enterprise* descubren que los científicos ya han muerto y que, antes de perecer, han tenido comportamientos realmente absurdos. Un virus letal, que ya ha penetrado en la *U.S.S. Enterprise*, es la causa de la locura que ha matado a los científicos. ¿Cómo lograrán Kirk y sus oficiales, que también han sido afectados, salvar la situación?

¡VAYA JAULA DE LOCOS!

Horas desesperadas es el título español de este capítulo, traducción muy libre del *The Naked Time* original, es decir, literalmente, "El tiempo desnudo". Aparecido con el número 7, este episodio tiene realmente algo especial, algo que lo ha convertido –en la historia general de la Serie Original– en mucho más que una cuidada historia de ciencia-ficción centrada en la acción. En aquel momento, fue un truco excelente para romper las reglas del juego, mostrando la otra cara de la moneda, la cara que antaño sólo juglares y bufones, a los que todo estaba permitido, tenían el privilegio y la exclusiva de mostrar ante la corte. En efecto, los que pisan el escenario de *Horas desesperadas* no son los personajes de la Serie Original con sus rostros sobrios y racionales, comedidos y responsables, sino sus máscaras, sus caricaturas grotescas, sus dobles. El responsable de todo, lo que elimina inhibiciones y comportamientos socialmente aceptables, es un virus alienígena cuyo poder equivale al de una enorme borrachera. De modo que, mientras que los héroes de la *U.S.S. Enterprise* se mueven por su nave estelar como una pandilla de borrachos o locos, los espectadores tienen la oportunidad de echar un vistazo a sus subconscientes, adueñándose de una clave de lectura que servirá, en el futuro, para "atravesar" las apariencias. Después de esta aventura, Kirk ya no podrá volver a ser un héroe puro y sin miedo, porque todo el mundo conocerá también sus debilidades, centradas irónicamente en su dedicación al trabajo y su amor inmenso por *la U.S.S. Enterprise*. Lo mismo va a ocurrirle al impasible Spock: va a ser difícil olvidar que detrás de su mirada austera se oculta una terrible lucha interior entre la naturaleza vulcana, calculadora y racional, y la humana, sensible y emotiva. Y lo mismo ocurre con todos los demás personajes que de esta forma, a través de una serie de detalles reveladores, adquieren cuerpo y tridimensionalidad.



Sulu, en un acceso de locura provocado por el virus Psi 2000, defiende a Uhura... ¡espada en mano!



Spock, protegido por un traje especial, se dispone a inspeccionar la colonia científica.

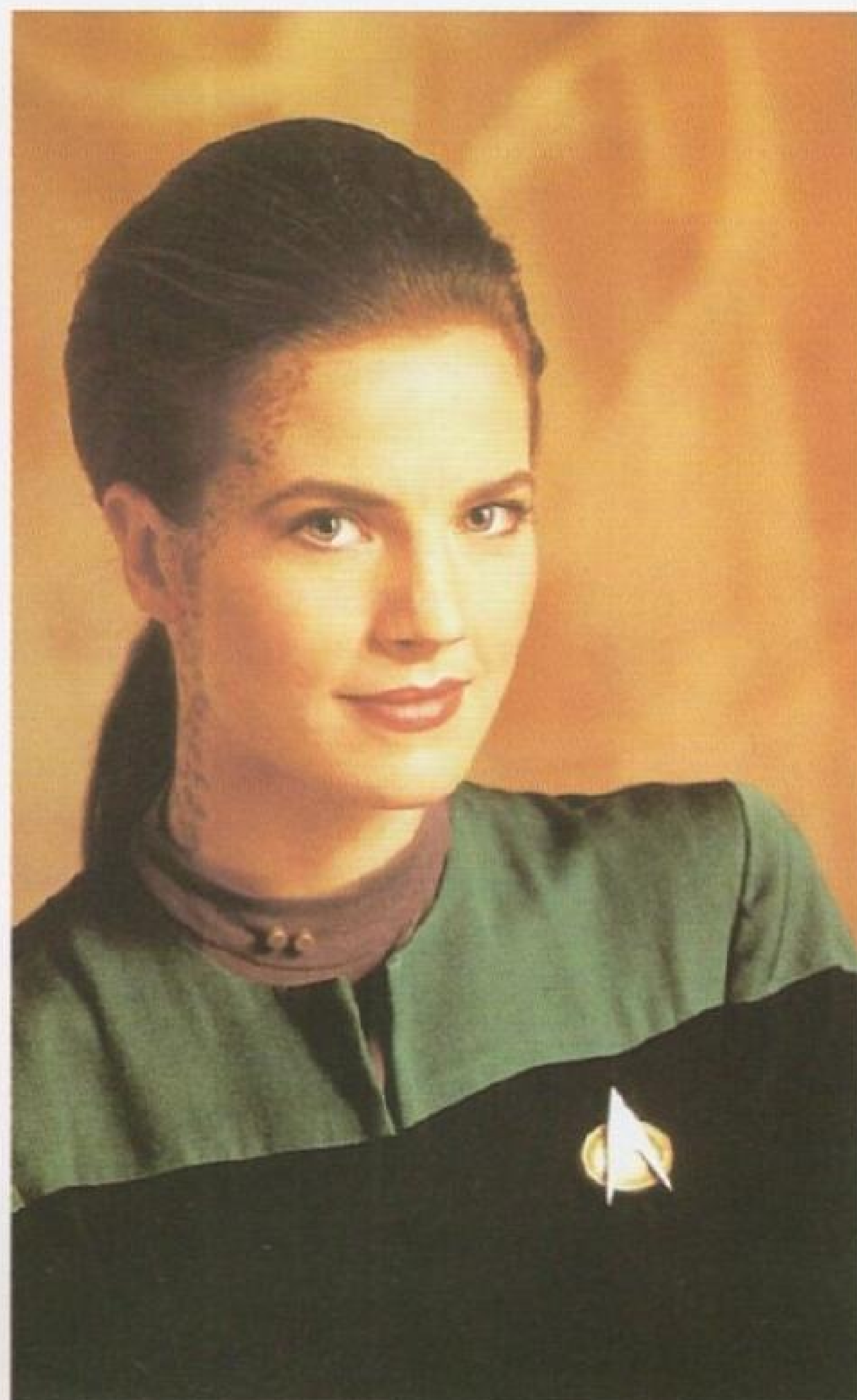
JADZIA DAX

Jadzia Dax, la oficial científica destinada a la estación espacial *Espacio Profundo Nueve* es en realidad, a pesar de su aspecto de mujer encantadora, un Trill conjunto, es decir un organismo compuesto por dos entes distintos, unidos mediante una compleja relación simbiótica. El simbionte, o sea el ente acogido por el cuerpo de Jadzia, es un ser en forma de gusano que se introduce en un huésped humanoide: una vez realizada la operación, ambos entes se convierten a todos los efectos en un único ser consciente. Los dos cerebros están interconectados de forma indisoluble y, después de su unión, no pueden volver a separarse sin provocar la muerte del huésped.

La joven Jadzia es el octavo huésped del simbionte Dax y ha adquirido las memorias de todos sus predecesores. Esta experiencia acumulada a lo largo de más de 300 años ayuda a Jadzia Dax a valorar los distintos aspectos de cada problema y a lograr un buen equilibrio interior.

Al cabo de dos años de haber recibido el huésped Dax, Jadzia fue destinada a la estación espacial *Espacio Profundo Nueve* en calidad de oficial científica. Allí volvió a encontrarse con Benjamin Sisko, que había sido un gran amigo de Curzon, el huésped anterior de Dax. Entre ambos volvió a surgir muy pronto la antigua amistad, tras superar fácilmente el desconcierto inicial de Sisko por... el "cambio de sexo" de Dax.

Emprendedora y entusiasta, Jadzia Dax es una buena atleta y experta de artes marciales klingons.



Un primer plano de Jadzia Dax, la fascinante oficial científica de la estación Espacio Profundo Nueve.

TERRY FARRELL



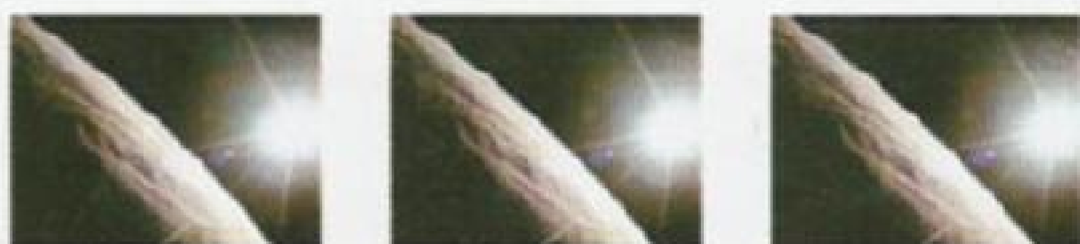
Nacida en el año 1963 en la pequeña ciudad de Cedar Rapids, en el estado norteamericano de Iowa, Terry Farrell emprendió muy pronto la carrera artística. Tras pasar unos meses en Ciudad de México en el marco de un programa de intercambio de estudiantes, con tan sólo 15 años descubrió que la vida en una gran ciudad le resultaba muy atractiva y decidió intentar trabajar como modelo fotográfica. Tuvo suerte: al poco tiempo de haber enviado sus fotos a una importante agencia publicitaria, la llamaron a Nueva York para firmar un contrato de exclusiva con la revista de moda "Mademoiselle".

Su belleza sencilla y fresca le valió una carrera de éxitos, con la aparición frecuente en distintas portadas de las revistas más importantes del sector, entre las que destaca la famosa "Vogue". No obstante, las aspiraciones de Terry iban más allá del trabajo de "cover girl", lo que le empujó a estudiar interpretación.

Combinando el estudio y el trabajo ante la máquina fotográfica, Terry Farrell logró finalmente entrar en el mundo del espectáculo, empezando a actuar en la televisión. Además de papeles fijos en series como "Paper Dolls", la recordamos por sus apariciones como artista invitada en la nueva serie "En los límites de la realidad" y "Quantum Leap".

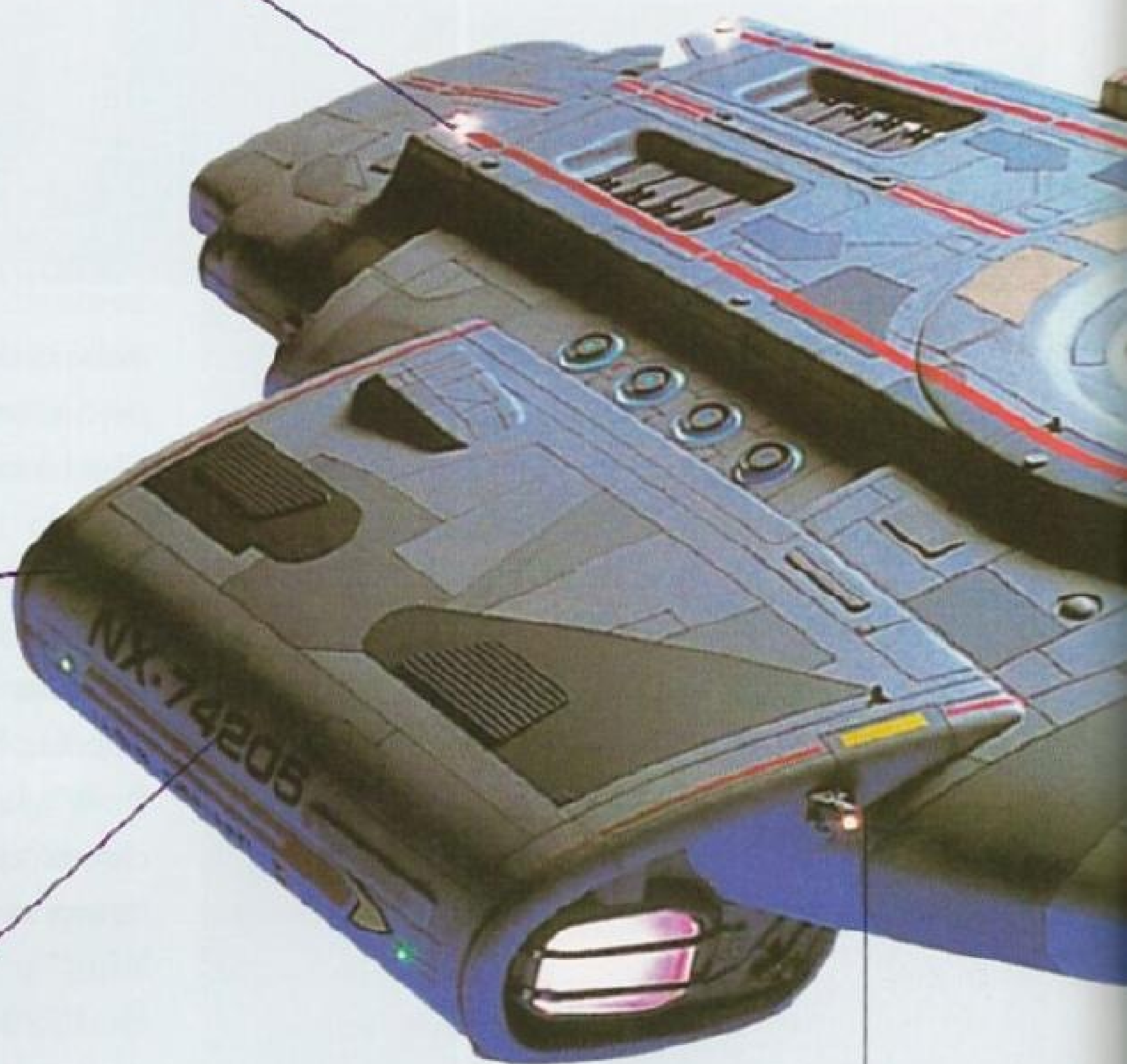
En 1990 obtuvo el papel de protagonista en la película "Hellraiser III" y dos años más tarde el de Jadzia Dax en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*. Actualmente vive en Los Ángeles acompañada por su querido perro, Freckles.

Con varias existencias a sus espaldas, Dax se atreve con todo, incluido un peligroso romance con el comandante Worf.



LA *U.S.S. DEFIANT*

La *U.S.S. Defiant NX-74205*, a pesar de su clasificación como nave experimental de escolta, es en realidad una nave de guerra. Relativamente pequeña, no está equipada para acoger familias o llevar a cabo misiones diplomáticas, y tampoco cuenta con laboratorios, salas de ho-



Construida para transportar una tripulación de 50 personas, la *U.S.S. Defiant* tiene una longitud total de 68,58 metros.

Motores de hiperespacio.

La velocidad de crucero de la *U.S.S. Defiant* está programada en factor 7, siendo su velocidad máxima de factor 9, aunque este límite puede ser superado durante breves períodos.

Motores de impulso.

logramas u otras comodidades presentes, normalmente, en otras naves de la Flota Estelar.

Diseñada para responder a un posible ataque en masa de los borg, dispone de una enorme potencia de fuego, desproporcionada respecto a su tamaño.

Al acabar la alerta roja causada por la amenaza borg, el proyecto *Defiant* fue abandonado y el prototipo permaneció inutilizado hasta que la estación espacial *Espacio Profundo Nueve* tuvo que armarse para enfrentarse al peligro del Dominio procedente del Cuadrante Gama.

Puente de mando

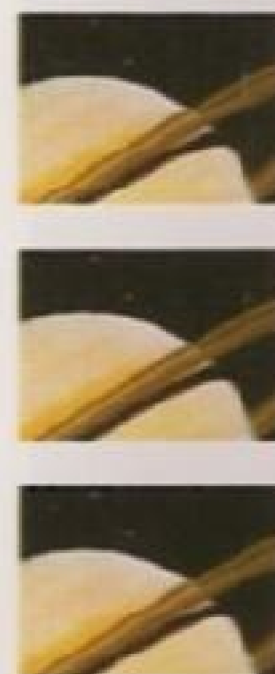
U.S.S. DEFIANT NX-74205
La U.S.S. Defiant, una de las naves estelares más poderosas de la flota de la Federación, se encuentra destinada a la estación Espacio Profundo Nueve, a las órdenes del comandante Sisko. A diferencia de la estación, administrada conjuntamente con los bajoranos, la U.S.S. Defiant depende directamente de la Federación.

El casco de la *Defiant* está compuesto de una aleación especial de castrodio/neutronio.

Equipada con las armas más modernas de la Federación, la *U.S.S. Defiant* dispone de bancos de fases potenciados y de torpedos de fotón.

Tubo lanzatorpedos.

Deflector de navegación.



LA CREATIVIDAD ENTRA EN ESCENA

Es imposible no reconocer su movimiento majestuoso y su elegante perfil: incluso de lejos es única, inconfundible, hasta tal punto que puede considerarse como la verdadera protagonista de la saga: es la *U.S.S. Enterprise*.

Es sobre todo gracias a la enorme credibilidad de su aspecto, es decir, de los decorados que la componen, que esta nave estelar se ha convertido en un "personaje" de fama mundial. No en balde, desde el primer momento la producción consideró que el decorado iba a ser uno de los elementos clave del éxito de la saga. Hay dos nombres de directores artísticos que han hecho historia en ***Star Trek***: Matt Jefferies y Herman Zimmerman.





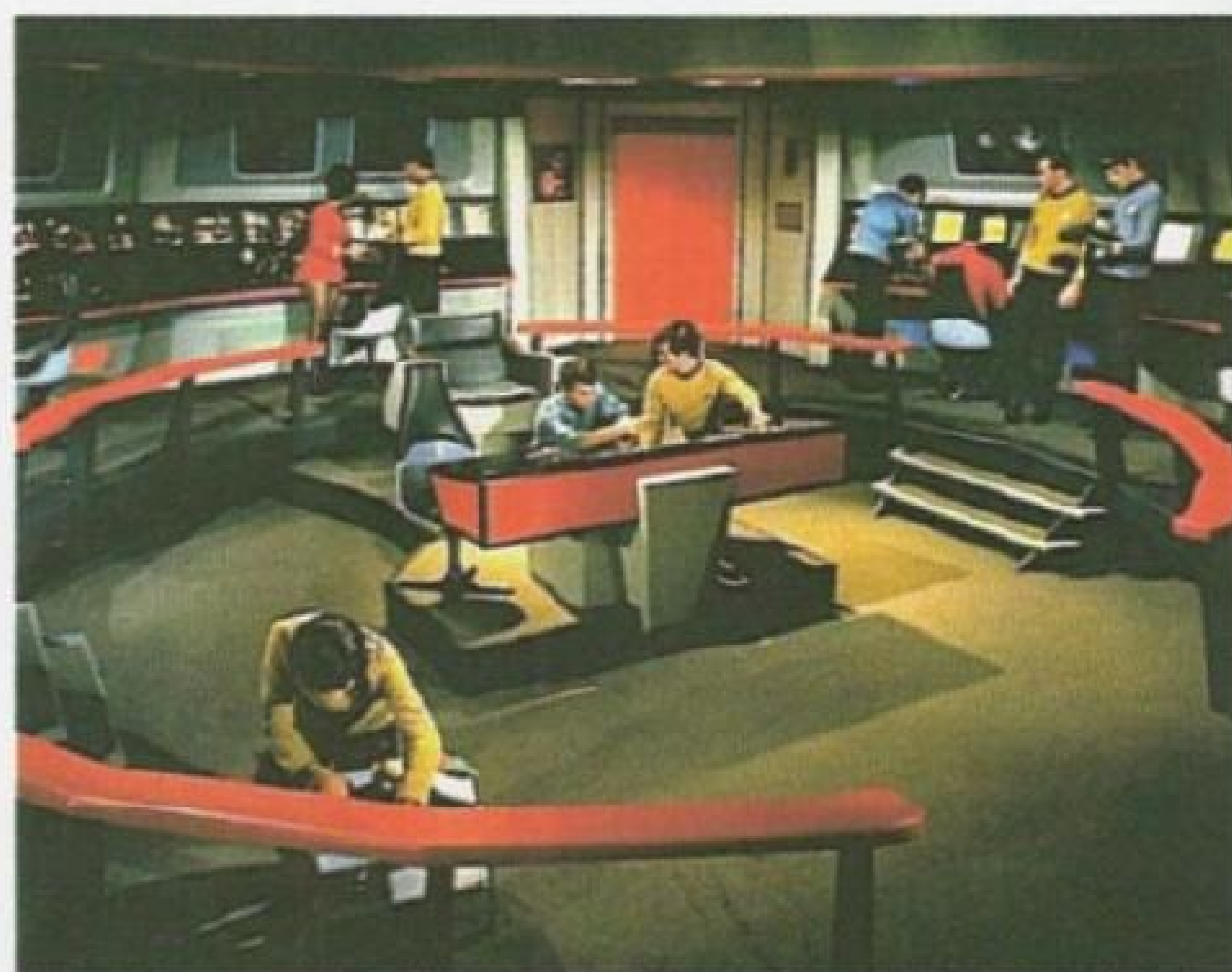


El primero, Matt Jefferies, fue el responsable del "look" de la serie original y logró, con sus míticos escenarios de cartón piedra, construir mundos alienígenas y futuristas muy verosímiles, a pesar de depender de presupuestos muy ajustados. En el puente de mando de la *U.S.S. Enterprise* original, Matt Jefferies realizó algo que nadie había hecho antes: un plató circular en el que módulos independientes permitían las tomas más diversas sin que hiciera falta montar y desmontar monitores, luces y mandos. Para los decorados de los planetas, Jefferies dio rienda suelta a su imaginación, realizando paisajes rocosos de distintos colores, estructuras muy modernas y puertas en forma de pirámides o de rombos que se abrían hacia un lado o hacia arriba...

La única limitación de todas las superficies planetarias reconstruidas era el suelo, que siempre tenía que estar perfectamente nivelado para permitir el movimiento de las cámaras; en aquella época aún no existía la steady-cam, que permite la realización de tomas muy fluidas prácticamente en cualquier circunstancia.

Herman Zimmerman, el director artístico de las nuevas series, aunque contando con las facilidades ofrecidas por las nuevas tecnologías, tam-

El puente de mando de la U.S.S. Enterprise se encontraba en un plató circular y modular que representaba una verdadera novedad en el arte escenográfic

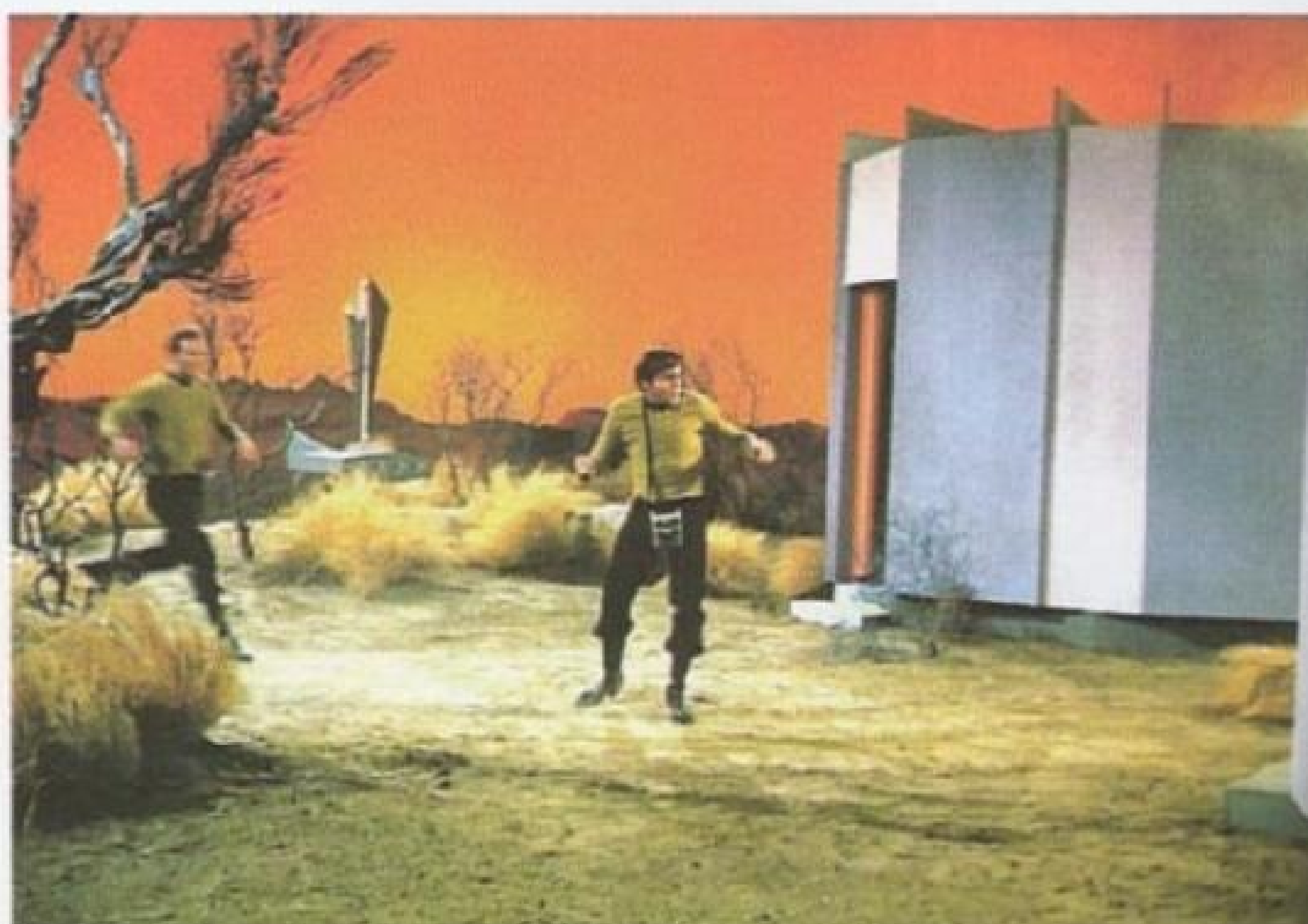




Un escenario casi teatral, de sorprendente modernidad.

bién tuvo siempre que luchar con un adversario de talla: el tiempo. Ello explica por qué Zimmerman, aun hoy en día, empieza a trabajar en los decorados cuando los capítulos no son otra cosa que simples argumentos o cuando, como mucho, se ha acabado el primer redactado del guión. En su opinión, el director artístico: *"Es la persona responsable de todo lo que se ve en la pantalla... excepto las actuaciones"*. A su creatividad debemos una de las estructuras más bonitas de toda la saga: la estación espacial *Espacio Profundo Nueve*.

El diseño de esta estación iba a influir de manera notoria en todos los ambientes cardasianos, incluyendo los sorprendentes interiores: el Paseo, el centro operativo, el despacho de Sisko, los alojamientos...



Un "exterior" espacial, reconstruido en el estudio, donde destaca el suelo plano necesario para los movimientos de las cámaras.

TORPEDO DE FUTÓN

Entre los muchos méritos que han caracterizado el mundo de ***Star Trek*** desde sus inicios, diferenciándolo de otras sagas de ciencia-ficción de televisión, está la gran atención prestada a los detalles. Para que el universo futuro imaginado por Gene Roddenberry resultara creíble, nada era dejado al azar, y mucho menos las palabras. Sólo para decidir cómo llamar a la energía utilizada por las "pistolas" de los protagonistas fueron necesarios meses de discusiones; el resultado fue el nacimiento del término "fáser" que, al igual que "láser" ("Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation") es un acrónimo, que se refiere al empleo de "energía de fase".

Por desgracia, los traductores al castellano de las diferentes series y películas no siempre han respetado este esfuerzo, y no han sido muy afortunados en sus elecciones. La traducción de esta serie tan especial requiere, necesariamente, cierto conocimiento del "ambiente técnico" en que se mueven los personajes, y precisamente porque este ambiente es muy preciso, se requiere también un esfuerzo de coherencia para no traducir el mismo término de varias maneras diferentes.

¿Ejemplos? El mencionado fáser se tradujo una y otra vez por "láser" –que era a lo que se parecía–, mientras que el famoso transportador ha tenido varias traducciones, igual que el verbo "to beam", intraducible, fue objeto de experimentos, con personajes "emitiéndose" por media galaxia. No ha tenido mejor suerte la *U.S.S. Enterprise*. No sólo se la ha llamado "aeronave" –como si se tratara de una nave atmosférica– y "nave espacial", en vez de la correcta "na-

ESTO QUE LLAMÁIS LENGUAJE ES ALGO ADMIRABLE: DEPENDÉIS MUCHÍSIMO DE ÉL... PERO ¿EXISTE ALGUIEN QUE LO DOMINE REALMENTE?

Kollos en el cuerpo de Spock

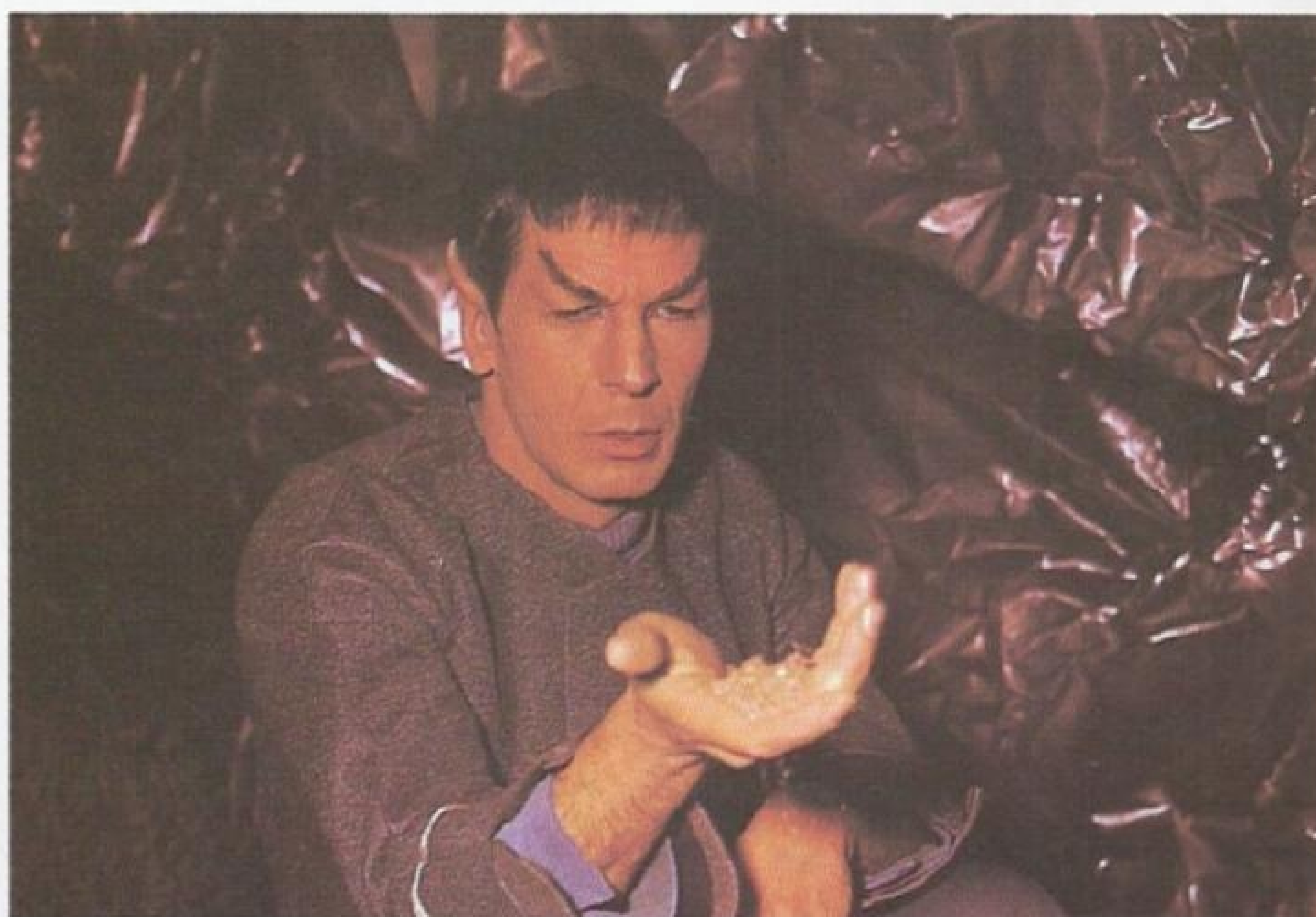
ve estelar", que refleja "starship", sino que sistemáticamente se la ha cambiado de sexo: ¿cómo puede una "nave estelar" o "astronave", femenina, ser "el Enterprise", masculino, como un barco o un portaaviones?

Claro que si encontramos una "aeronave" que dispara "torpedos de futón" y "dispositivos de tricobalto", tiene alterndtivamente "pantallas", "deflectores" y "escudos", y envía "pelotones de desembarco" armados con "faseadoras" y "tricordios", y que no sabe si responder al "Mando de la Flota" o al "Comando de la Flota"... bueno, entonces sin duda se puede ver el efecto resultante.

El resultado es que, mientras no se ponga un poco de orden en este caos, los trekkers españoles seguirán coleccionando ejemplos de este peculiar universo casi con cariño. Dos errores populares entre los fans españoles son aquel en que se dispararon "torpedos de cuatro toneladas" –el traductor oyó "four-ton torpedoes", en vez de "photon torpedoes"– y el famoso "agujero caliente" que se encuentra cerca de la estación *Espacio Profundo Nueve* –ya que el traductor oyó "warm-hole" en vez de "worm-hole"–.

Por suerte, estos errores pertenecen en su mayoría al pasado; las nuevas ediciones de ***Star Trek***, sobre todo de las nuevas series, respetan un poco más la terminología técnica, por lo que las nuevas generaciones de espectadores tendrán, sin duda, una *U.S.S. Enterprise* más precisa, aunque bastante menos pintoresca, viajando por sus televisores.





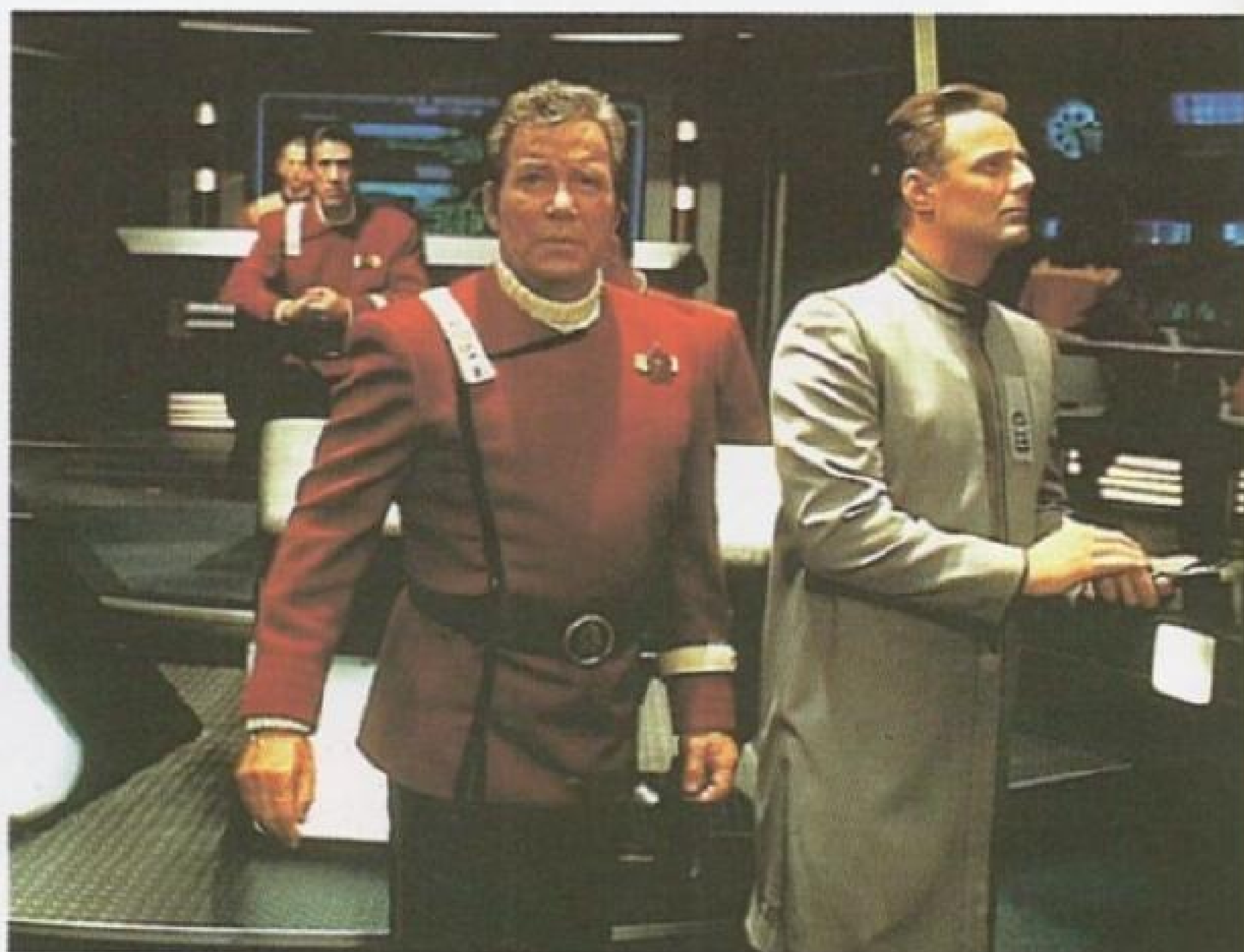
Uno de los personajes que más ha sufrido a manos de los traductores ha sido Spock, convertido por sistema en el "vulcaniano" "doctor" Spock.

SUDOR, CANSANCIO Y ÁNIMO TORTURADO...

La producción de *Star Trek: La próxima generación* se caracterizó por las alegrías y tristezas que siempre acompañan la realización de una película con un gran presupuesto, escenas de acción espectaculares y gran abundancia de efectos especiales. Como es obvio, todo el mundo tenía que desempeñar su tarea en muy poco tiempo aunque a menudo, debido a la adopción de determinadas tecnologías, el trabajo se incrementaba mucho. El director artístico Herman Zimmerman, por ejemplo, tuvo que modificar la estructura del puente de mando de la *U.S.S. Enterprise* para adaptarla a las exigencias de la gran pantalla. Por un lado, los detalles tenían que estar muy bien acabados y por el otro el *widescreen* o pantalla panorámica, que tiene un encuadre mucho más amplio que en televisión, obligó a construir unas consolas laterales donde colocar más actores y así "llenar la pantalla". Y lo peor fue que estos platós, renovados completamente para esta ocasión, fueron literalmente destrozados para la escena final de la destrucción de la *U.S.S. Enterprise*...

La tiranía del tiempo y los recortes presupuestarios eran dos variables muy presentes en los pensamientos del director David Carson, quien, sin embargo, logró conservar su sangre fría incluso en las situaciones más terribles, como el día en que, faltando menos de dos semanas para el inicio del rodaje, aún no se había encontrado ningún emplazamiento adecuado para las escenas de la superficie del planeta Veridia. Por suerte, en el Valle del Fuego, descubrieron

La muerte de Kirk en Star Trek: La próxima generación marcó un momento muy dramático e intenso en la vida y carrera de Shatner.



un risco que se ajustaba perfectamente a las características requeridas. Allí se trasladó todo el equipo, aprovechando una antigua línea de ferrocarril abandonada.

Sin embargo, quien peor lo pasó fue William Shatner, que veía acercarse el dramático fin del personaje al que debía su fama. No era únicamente el final de Kirk lo que incomodaba a Shatner... Junto con sus dos colegas, James Doohan (Scotty) y Walter Koenig (Chekov), los únicos del reparto de la Serie Original que se encontraban presentes en la nueva *U.S.S. Enterprise,* Shatner se sentía desplazado: notaba que aquel puente de mando, aquellos platós, aquellos uniformes, pertenecían a una serie que ya no era la suya. Shatner pasó uno de los peores trances cuando, por primera vez, se arrepintió de haber aceptado dejar morir a su personaje. Durante la escena final del diálogo entre Kirk y Picard, cuando ambos se encuentran a caballo y finalmente Kirk acepta ayudar al otro capitán, Shatner se dio cuenta de que su papel pasaba a ser secundario, subordinado: ¡estaba realmente pasando el testigo, para siempre! El mismo Shatner explica que pasó la noche anterior a la escena de la muerte despierto, pensando el significado que Kirk había dado a su vida de actor, a las oportunidades que le había brindado y a todas las aventuras que habían vivido juntos. Había llegado el momento de dejar paso a otro "capitán de la *U.S.S. Enterprise*", pero Shatner deseaba que la escena final de Kirk fuera un momento inolvidable, cargado de significados.



Un momento de la lucha final entre Soran y Kirk.

La última frase que, según el guión, Kirk debía pronunciar era *"Ha sido divertido"*; Shatner quiso enfatizar al máximo con su interpretación esta frase que no debía referirse sólo a la última épica lucha para salvar Veridia junto con Picard: divertida había sido toda la vida de Kirk y ahora el viejo capitán estaba a punto de franquear la última frontera... Shatner decidió manifestar todas las emociones de un momento parecido, experimentadas por semejante personaje, condensándolas en un murmullo: *"Oh, muy..."* En este breve instante de sorpresa Shatner puso toda la inmensa sorpresa de un Kirk que, tras años de aventuras en las cuales había visto peligrar una y otra vez su vida, se enfrentaba al momento fatal, descubriendo lo que realmente hay más allá de la última frontera.







continuará

EXILIO ESPACIAL

El que la hace, la paga. Tampoco en la Federación los transgresores tienen buena acogida y puesto que la galaxia ofrece espacio sin límite y pequeños planetas a montones, no hay ningún problema en hallar emplazamientos adecuados para colonias penales. Más vale portarse bien, pues, si no queremos acabar en ... ese planeta.

COLONIAS PENALES FEDERALES - Ubicadas en áreas remotas del espacio, son instalaciones destinadas a la detención de quienes han cometido crímenes contra la Federación. En estas colonias, que son al mismo tiempo campos de trabajo y centros de rehabilitación, los detenidos recuperan una actitud positiva hacia la Federación y sus leyes mediante la realización de actividades útiles y adecuadas a sus capacidades individuales y gracias a las sesiones con los consejeros. Sólo en muy raros casos se utilizan terapias médicas para tratar las tipologías más graves de violencia.

VIRUS PSI 2000 - Organismo virulento que se difunde a través del agua y de los líquidos corporales. Originario del planeta Psi 2000, que le da el nombre, el virus y sus formas mutadas se generan en condiciones de graves fluctuaciones gravitacionales en proximidad de estrellas o planetas colapsados. Existe un antídoto, pero debe ser adaptado a cada nueva forma del virus.

NANITES - Construidos en Dakar, en la región terrestre de Senegal, estos robots submicroscópicos fueron introducidos entre los aparatos empleados en el campo médico como diminutos reparadores de tejidos dañados. Por su tamaño, podían en efecto navegar por el interior del cuerpo hasta alcanzar las células dañadas, discriminándolas una por una de las sanas. En el año 2366, en el transcurso de un experimento una cepa de nanites desarrolló la capacidad de autorreplicarse y evolucionar. Esta cepa obtuvo el reconocimiento de forma de vida consciente y le fue concedida la ocupación del planeta Kavis Alfa.

GALILEO SÉPTIMO

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Galileo Seven*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Robert Gist
Argumento:
Oliver Crawford
Guión:
Oliver Crawford y S. Bar-David (seudónimo de Shimon Wincelberg)
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Film Effects of Hollywood
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Don Marshall	Boma
John Crawford	Comisario Ferris
Peter Marko	Gaetano

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* se encuentra en ruta hacia el planeta Makus III, donde debe entregar unos medicamentos preciosos, cuando se detiene para analizar Murasaki 312, una formación parecida a un quasar. Spock, al mando de un equipo de misión, deja la *Enterprise* con la lanzadora *Galileo* para proceder a la investigación. Por culpa de una avería, la lanzadera se estrella en el planetoide Taurus II, perdiendo el contacto con la nave. Mientras Kirk se enfrenta al comisario federal Ferris, que quisiera reemprender el viaje de inmediato, Spock y sus compañeros intentan desesperadamente reparar la *Galileo*...

¿LOGRARÁN NUESTROS HÉROES...?

Un bote. Una pequeña lancha, enviada en misión de reconocimiento, con unos pocos hombres valerosos, dispuestos a enfrentarse a lo desconocido y a sus peligros. Si algo fuera mal, la situación resultaría sin duda "interesante": un puñado de hombres a bordo de un pequeño artefacto, obligados a enfrentarse a las adversidades utilizando únicamente sus propios recursos...



A las dificultades de los valientes exploradores, añádase además el drama del capitán, que, desde la nave-madre, se enfrenta con la trágica contradicción que su papel de comandante le impone: ¿debe llevar a cabo su urgente misión o rescatar a sus hombres? ¿Razón de estado o razón humanitaria? ¿Capacidad de previsión y sacrificio o instinto y desobediencia?

Mézclense todos estos ingredientes, que parecen sacados directamente de una novela de Joseph Conrad, y se obtendrá algo muy, muy parecido al argumento de *Galileo Séptimo*.

Además de Spock, que desempeña en este capítulo un papel de primera fila, la verdadera protagonista del episodio es, sin embargo, la *Galileo*, esa pequeña lanzadera con la cual los aficionados se encariñaron y que marcó el principio de una larga tradición de naves de corto alcance. Antes de este capítulo, el catorceavo en orden de producción, en la Serie Original no había habido lanzaderas, debido a los elevados costes de una maqueta a escala 1:1. La *Galileo* fue por lo tanto el primero de todos los pequeños vehículos de apoyo que a partir de entonces se integraron en la Flota Estelar. También su nombre, homenaje al científico italiano, originó una especie de tradición interna en *Star Trek*, ya que casi todas las lanzaderas que aparecieron en la saga llevan el nombre de insignes científicos, como Copérnico, Fer-









Uno de los primitivos habitantes del planetoide Taurus II amenaza con una roca la Galileo.



Spock y sus compañeros de infortunio intentan encontrar una solución a la difícil situación.

mi, Cousteau o Hawking. Se construyeron dos versiones distintas de la *Galileo*: la maqueta y la lanzadera de tamaño natural. La primera se utilizó obviamente en los planos más largos y en las escenas en el espacio, mientras que la versión a escala real se utilizó para las escenas en el planeta. Los platós de los interiores de la lanzadera se construyeron aparte, tal como atestiguan algunas incongruencias con la maqueta de tamaño natural. Por ejemplo, en la parte exterior de la puerta se ven unas ventanillas que no tienen correspondencia en el interior. Igualmente, la altura del techo en el interior es bastante mayor de lo que debería ser, teniendo en cuenta la altura total de la lanzadera vista desde fuera. Pero la ilusión, pequeños detalles aparte, es sin embargo casi perfecta.





SENCILLO PERO EFICAZ

Mejor no revelar el secreto pero, cuando después de tantos esfuerzos y trabajo, la Galileo consigue por fin despegar, en realidad la que vuela es la percepción del espectador, engañada por un truco sencillo y eficaz: para simular el levantamiento de la lanzadera se bajaron lentamente los decorados visibles desde las ventanillas del decorado interior de la lanzadera.

FICHA TÉCNICA

LA ÉPOCA DE AMOK

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Amok Time*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumento y guión:
Theodore Sturgeon
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Decorados:
Walter M. Jefferies
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Gerald Fried
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Celia Lovsky	T'Pau
Arlene Martel	T' Pring
Lawrence Montaigne	Stonn

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

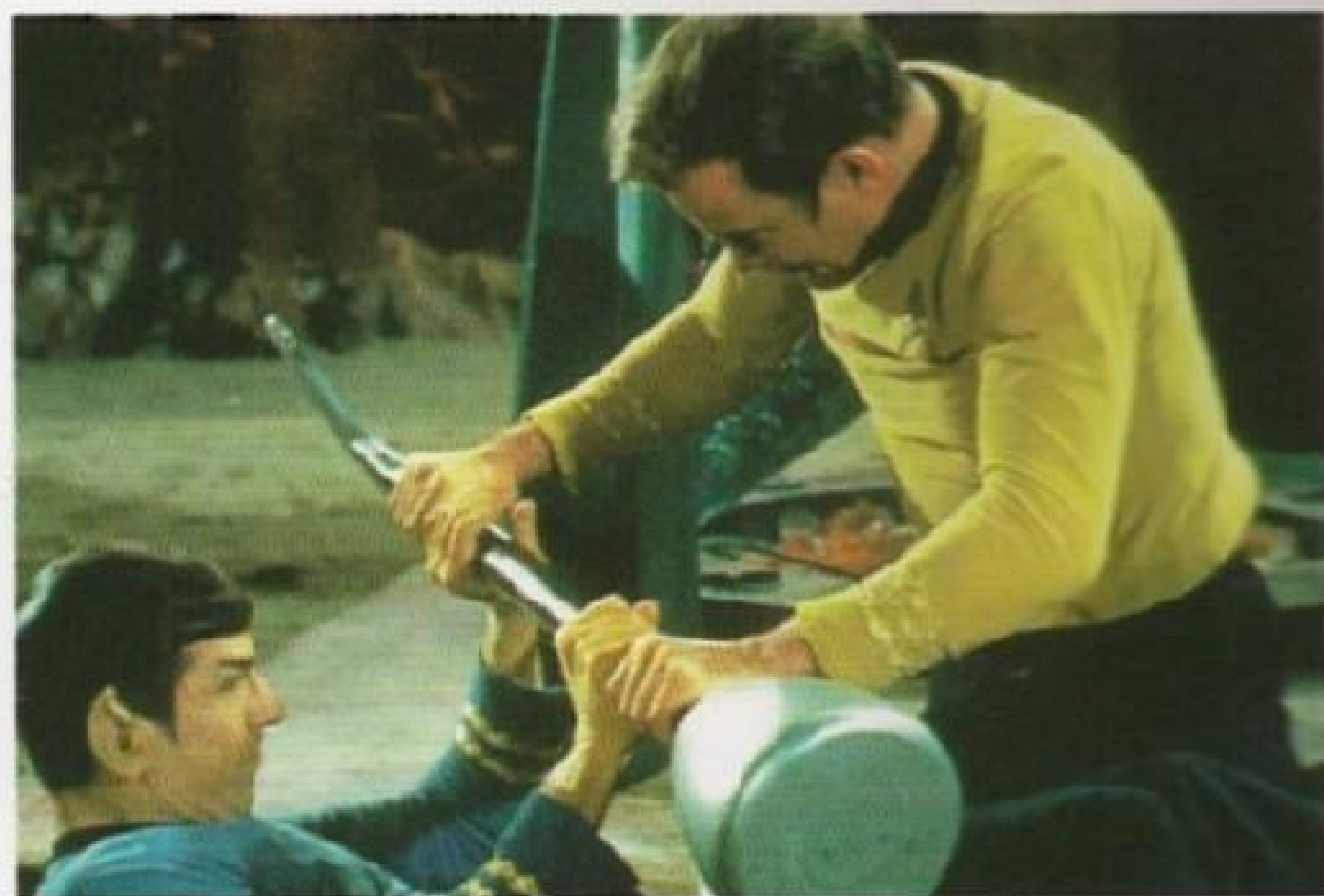
ARGUMENTO

Desde hace algún tiempo, Spock no parece el mismo: se ha vuelto hipersensible y se deja llevar por la emoción, por lo que McCoy está muy preocupado. Al examinarle, el doctor descubre que si el vulcano no vuelve muy pronto a su planeta de origen, va a morir. Spock confiesa a Kirk que se encuentra en el período del *pon farr*, la época de tomar pareja, en la que debe unirse con su prometida, T'Pring. Pero una vez en Vulcano, la joven T'Pring elige el ritual del combate: para conseguirla, Spock deberá luchar a muerte contra un campeón que ella misma ha elegido: ¡Kirk!

UN PASEO POR VULCANO

Cuando, poco tiempo antes de su emisión, *La época de Amok* fue presentada en una convención americana por Roddenberry en persona, los aficionados acogieron el capítulo con verdadero entusiasmo, sancionando su futuro éxito. El paso del tiempo no ha desmentido su juicio: al cabo de unas décadas, en una clasificación de los mejores episodios de la Serie Original elaborada por usuarios de Internet, *La época de Amok* ocupa el séptimo lugar.

Sin embargo, en su momento también hubo algunos que se sintieron decepcionados: antes de su emisión, habían circulado entre los fans muchos rumores sobre un argumento ambientado en el planeta natal de Spock. Respecto a las expectativas de quienes habían soñado con ver extrañas ciudades pobladas de vulcanos o habían imaginado conocer a los padres de Spock y entender las influencias en su comportamiento, este capítulo sin duda pareció fallar el blanco. Sin embargo, muchas respuestas a esos interrogantes llegarían a lo largo de la serie, y por lo demás hubo un despliegue de imaginación por parte de los fans, trabajo que se plasmó en muchos cuentos y novelas no oficiales que se iban a publicar con posterioridad.



Una fase de la lucha entre Spock y Kirk exigida por T'Pring, la prometida del vulcano.

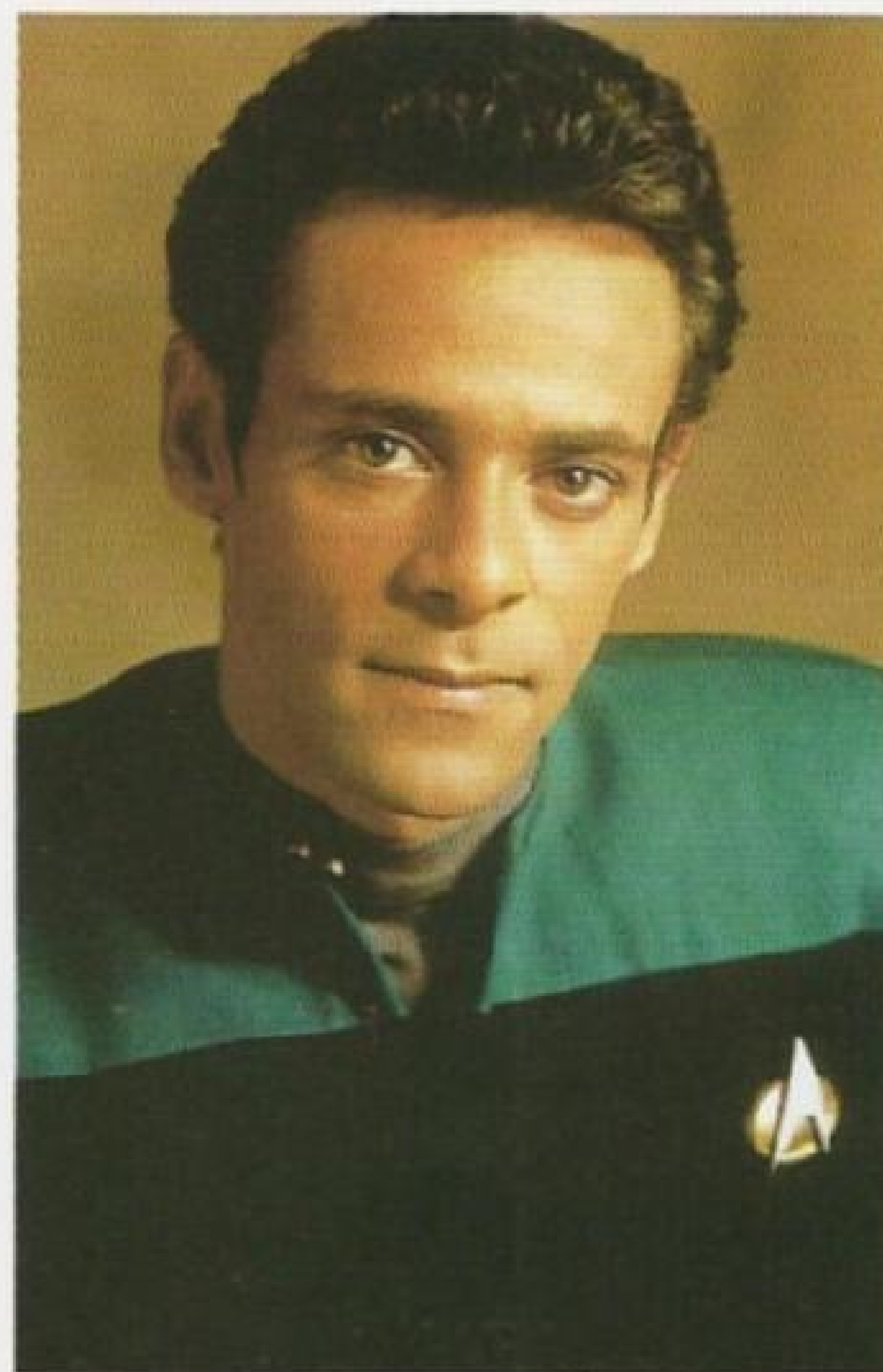
Theodore Sturgeon, autor del guión original, había previsto varios detalles que contribuían a ofrecer una reconstrucción del planeta bastante meticulosa y con una atmósfera muy "alienígena". El escritor incluso sugirió las clases de tejidos más adecuadas para elaborar los trajes de los vulcanos. Tal como ocurre a menudo, algunos acontecimientos descritos en el primer redactado fueron modificados en el guión final. Es el caso, por ejemplo, de la segunda parte del combate entre Kirk y Spock: cuando se anuncia el *ahn-woon*, al capitán no le entregan arma alguna –como estaba previsto en principio– y comprende con estupor que *ahn-woon* significa combate sin armas... aunque luego sí le entregan el largo látigo que recibe ese nombre.



Spock se concentra antes de afrontar el terrible duelo con su amigo y superior.

DOCTOR JULIAN BASHIR

Nacido en el año 2342, Julian Bashir cursó con éxito los estudios en la escuela de medicina de la Flota Estelar, graduándose con la nota máxima a pesar de un pequeño error –confundir una fibra post-gangliónica con un nervio pre-gangliónico–, que le hizo perder la primera posición en la clasificación de diplomados de su curso. Con sus conocimientos, Bashir hubiera podido acceder a los mejores laboratorios de la Flota Estelar o bien incorporarse a alguna prestigiosa expedición científica, pero su carácter aventurero le llevó a solicitar un destino en el cual su profesionalidad iba a ponerse al servicio de oficiales en misión en las fronteras del espacio conocido. Secundando su deseo, la Flota Estelar le envió a la estación *Espacio Profundo Nueve* como oficial médico jefe.



Competente y experto oficial médico, Bashir eligió trabajar en la frontera.

Llegado a la estación inmediatamente después de la retirada cardasiana, Bashir tuvo que recuperar y arreglar todos los equipamientos de la pequeña y maltrecha enfermería, adaptándose a trabajar también con aparatos alejados de los estándards federales.

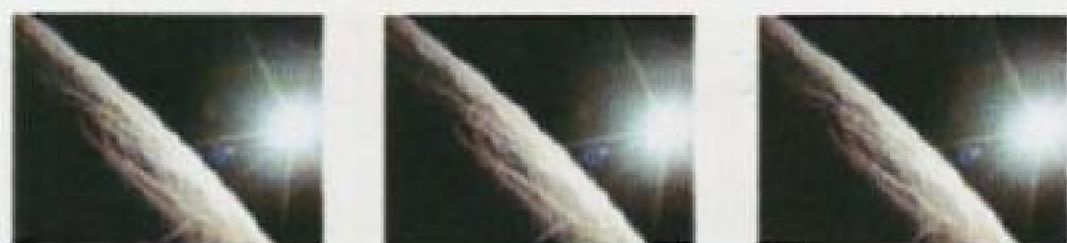


"MI NOMBRE ES... BASHIR"

Amante de las historias de espías, Bashir se hizo muy amigo del cardasiano Garak, supuestamente sastre de profesión, pero con un oscuro pasado de espía. El joven doctor destinado a la Espacio Profundo Nueve cultiva su afición por 007 interpretando a menudo el papel de agente secreto en un detallado programa holográfico.

SIDDIG EL FADIL

Nacido en África del Sur de madre inglesa y padre sudanés, Siddig El Fadil se fue a vivir a Londres con sus padres cuando tenía tan sólo un año. Allí cursó sus estudios hasta la universidad, que abandonó después del primer año para inscribirse en la London Academy of Music and Dramatic Arts. En tres años, período en el cual llegó incluso a trabajar como dependiente de una tienda para pagarse los estudios, Siddig se diplomó y empezó su carrera de actor con la





Director teatral y actor de televisión de éxito, Siddig El Fadil debe su fama mundial a su papel en Star Trek.

compañía del Manchester Library Theatre de Londres. Con otra compañía, la Art Treshold Theatre, sin dejar la interpretación, llegó a la que había descubierto como su auténtica vocación: la dirección. En este período dirigió producciones como el "Julio César" de Shakespeare y fue llamado para interpretar un papel en una mini-serie de televisión titulada "Big Battalions".

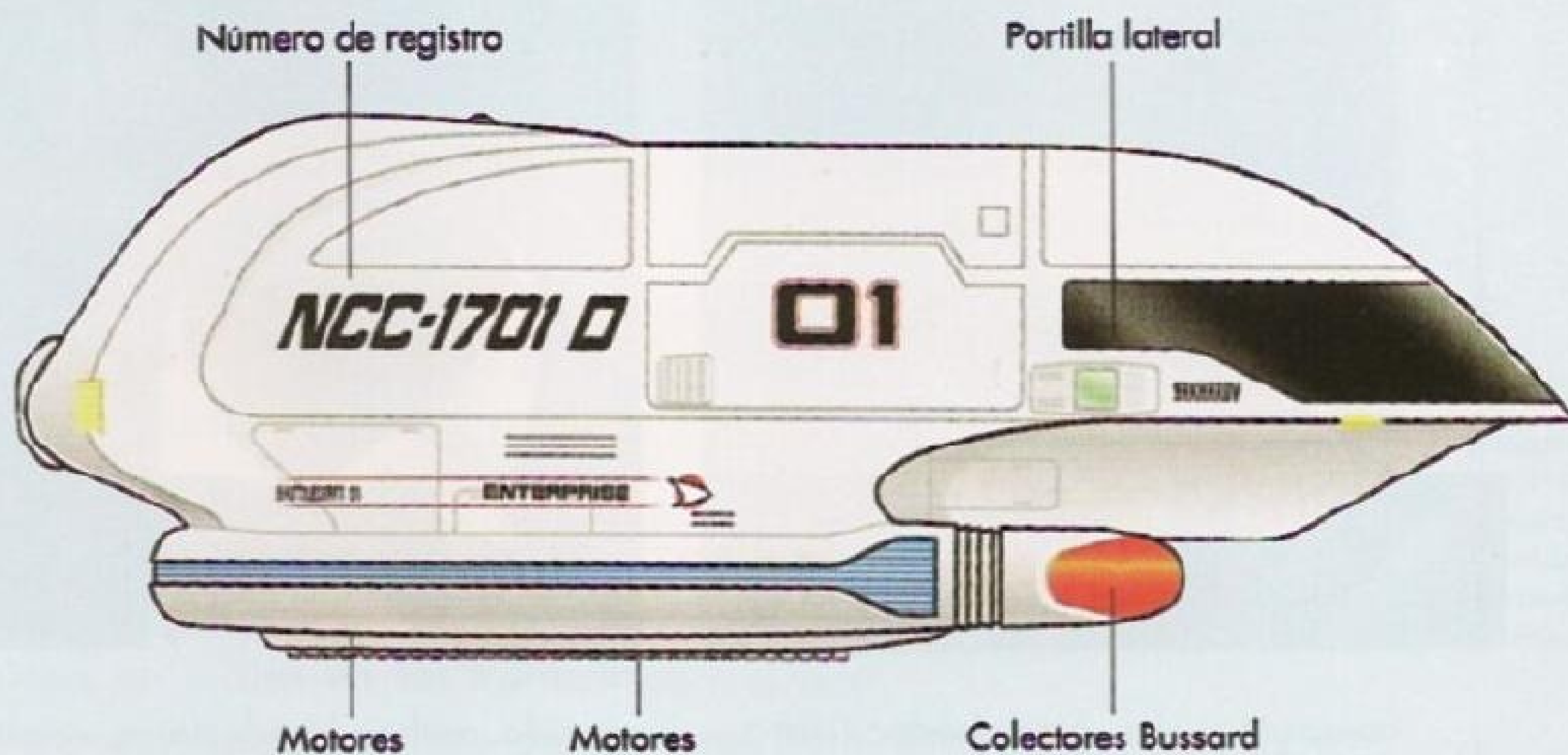
Su interpretación del rey de Jordania, Faisal, en otra producción para televisión, "A Dangerous Man: Lawrence after Arabia", impresionó a Rick Berman y Michael Piller, justo cuando ambos productores estaban elaborando el reparto de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, incluso imaginaron a Siddig en el papel del comandante Sisko. Finalmente, consideraron que era demasiado joven para ello, pero decidieron confiarle el personaje del joven y entusiasta doctor Julian Bashir.

Recientemente, Siddig El Fadil ha cambiado su nombre artístico por el de Alexander Siddig, más fácil de recordar. En Junio de 1997 se casó con Nana Visitor, a la que había conocido justamente en el plató de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve.*

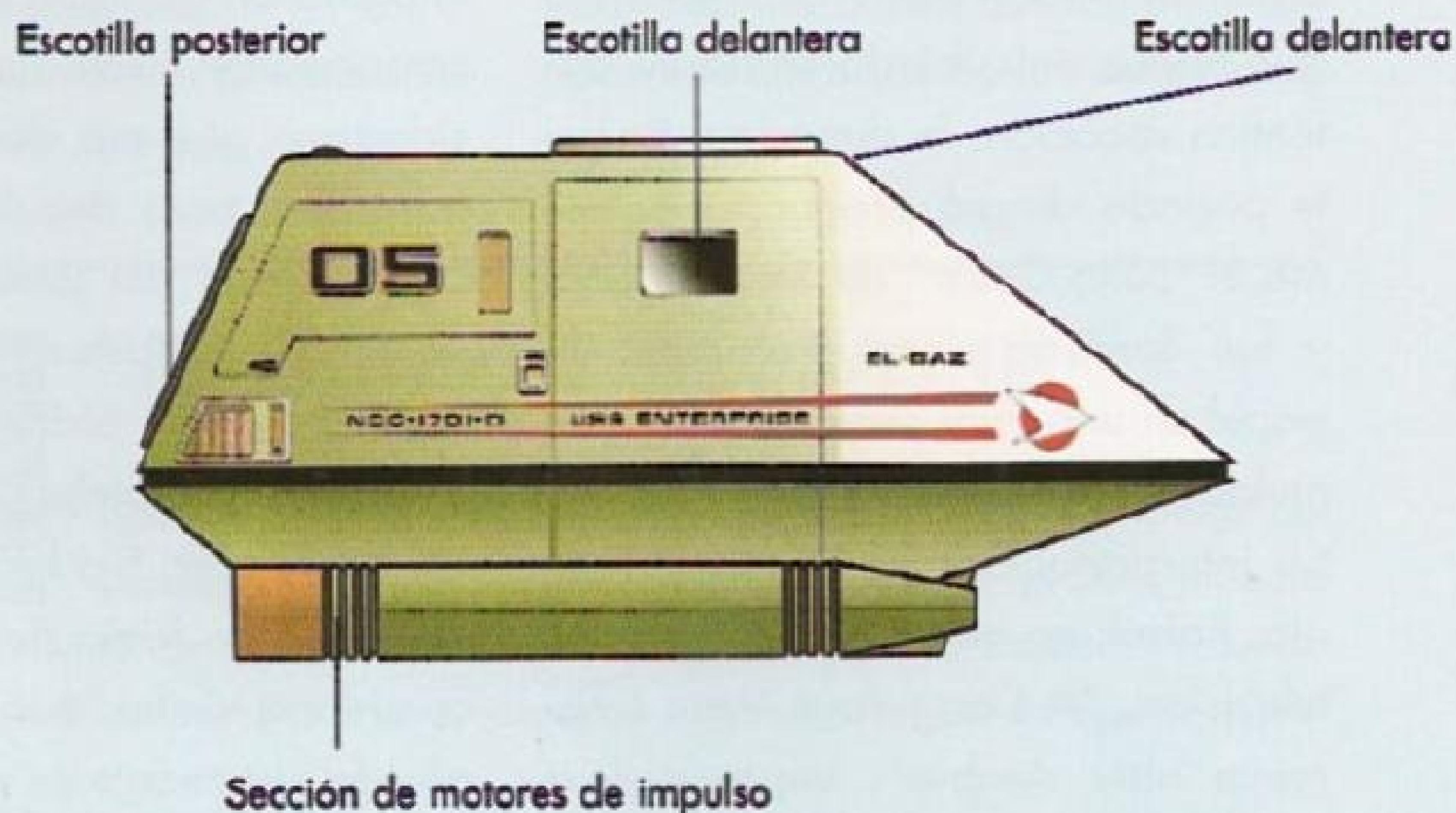
LAS LANZADERAS

Las lanzaderas, diseñadas y utilizadas para viajes a "corta" distancia, son pequeñas naves con las que es posible alcanzar la superficie de un planeta o adentrarse en un sistema solar, partiendo de las grandes naves exploradoras pertenecientes a la Flota Estelar.

SAKHAROV

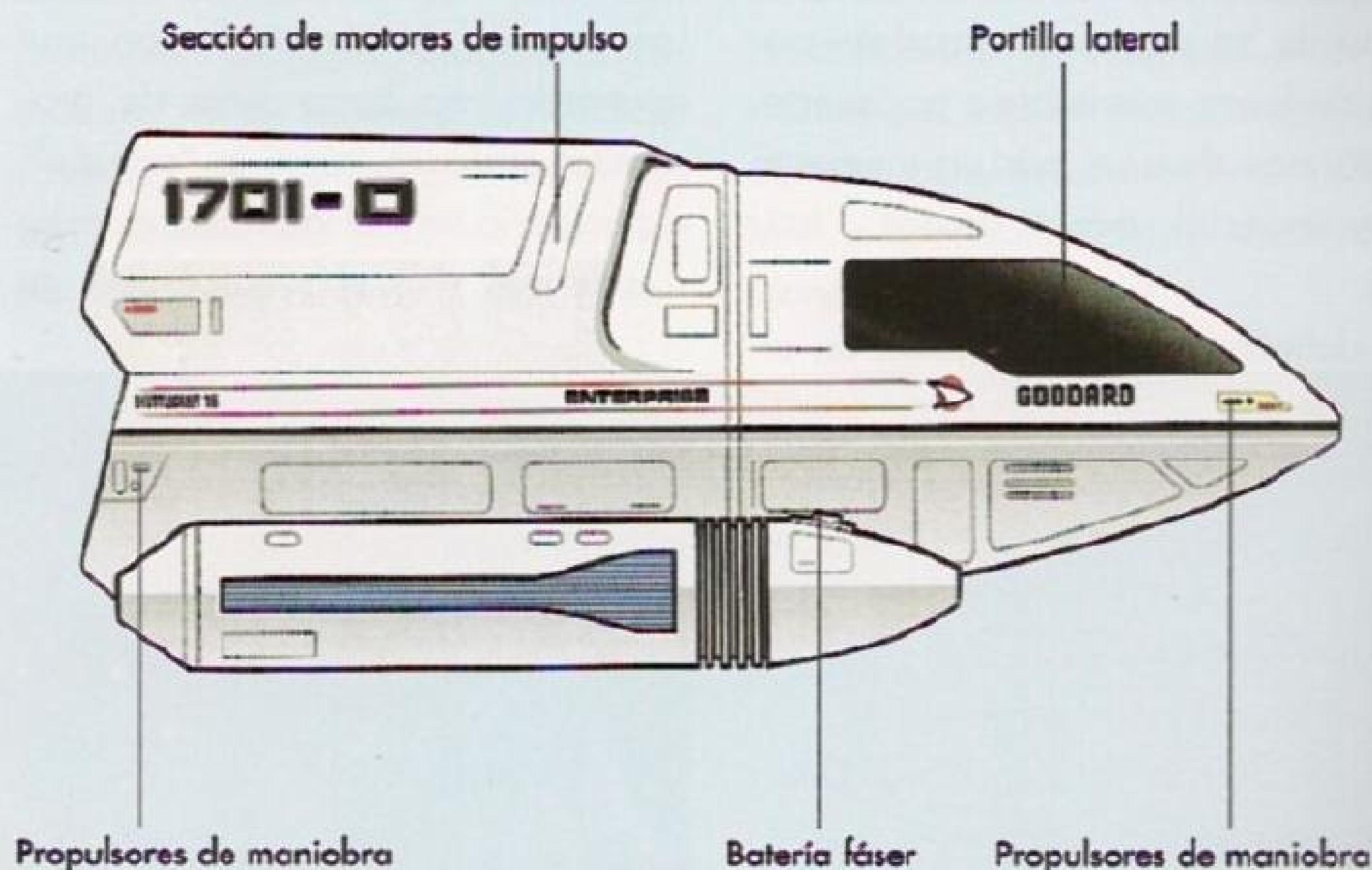


EL-BAZ



Las lanzaderas que utiliza la Flota Estelar son de muchísimas clases y cada modelo cuenta con características propias, según su función. Algunas lanzaderas pueden viajar a velocidad de curvatura, aunque a factores muy bajos, mientras que otras sólo disponen de motores sub-luz; unas han sido diseñadas como vehículos de mantenimiento o para el transporte de personas o materiales, mientras que otras están equipadas con alojamientos confortables que, a pesar de sus reducidas dimensiones, pueden ofrecer las comodidades básicas incluso durante varios días.

GODDARD



Estos diseños presentan vistas laterales de tres tipos de lanzaderas utilizadas por la Flota Estelar: la Sakharov, de tipo 7, es una lanzadera de corto alcance equipada con motores de hiperespacio. Con dos tripulantes, puede transportar hasta seis pasajeros. La Goddard, de tipo 6, es una lanzadera de soporte: Montgomery Scott la utilizó para viajar a la colonia de Norpin 5.
La El-Baz, de tipo 15, tiene tan sólo 3,6 metros de longitud siendo una de las lanzaderas más pequeñas existentes. Su función consiste básicamente en facilitar traslados de una a otra nave. Con una tripulación máxima de dos oficiales, puede transportar una pequeña carga o, alternativamente, dos o tres pasajeros. No dispone de motores de hiperespacio y, por lo tanto, sólo puede viajar a velocidad sub-luz.



ALIENÍGENAS, NO ÁNGELES

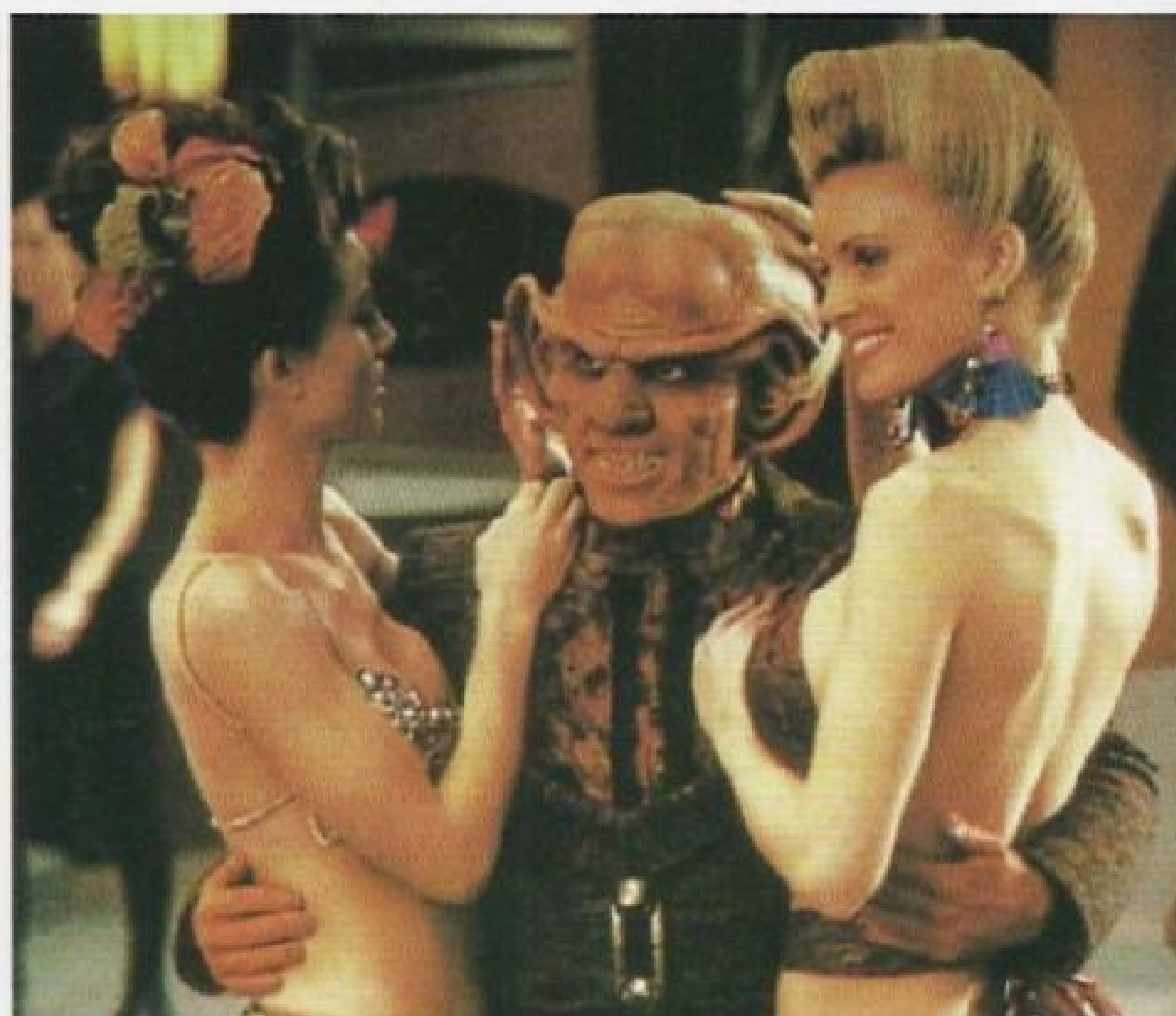
¿Qué sentido puede tener hablar de sexo en una sección dedicada a ciencia y ciencia-ficción? Muy simple: basta con recordar que lo que encabeza el listado de funciones principales de la biología de los seres vivos es la reproducción, que –en el caso de las especies sexuadas– pasa, de forma inevitable o por suerte, diría más de uno, por un momento muy especial, más o menos... íntimo.

En definitiva, la reproducción es, en primer lugar, un mecanismo sofisticado de conservación de la especie, instinto natural común a todos los seres vivos, que los convierte, como afirma Darwin, en organismos perfectos en sus respectivos ámbitos, en función de este fin prioritario. De la selección del compañero/a más vigoroso a los métodos de fecundación más eficaces, pasando por formas de gestación más seguras y métodos de nutrición más calóricos, todo tiene un mismo fin: entregar nuestros genes al futuro.

Esta finalidad permanece idéntica incluso en los universos imaginarios de la ciencia-ficción. Es en esta óptica que la actuación de la madre alien de la famosa saga con Sigourney Weaver, a pesar de sus efectos truculentos, puede justificarse: al fin y al cabo, la mueve el instinto de conservación de la especie.

¿Y qué pasa con el sexo? ¿Acaso la ciencia-ficción se mantiene asépticamente biológica, tratando sólo los aspectos puramente reproductivos de la sexualidad? Desde luego que no...

Los autores de ciencia-ficción han apuntado una larga serie de propuestas audaces, como la "celestial" experiencia sexual con una extraterrestre que vive el protagonista de



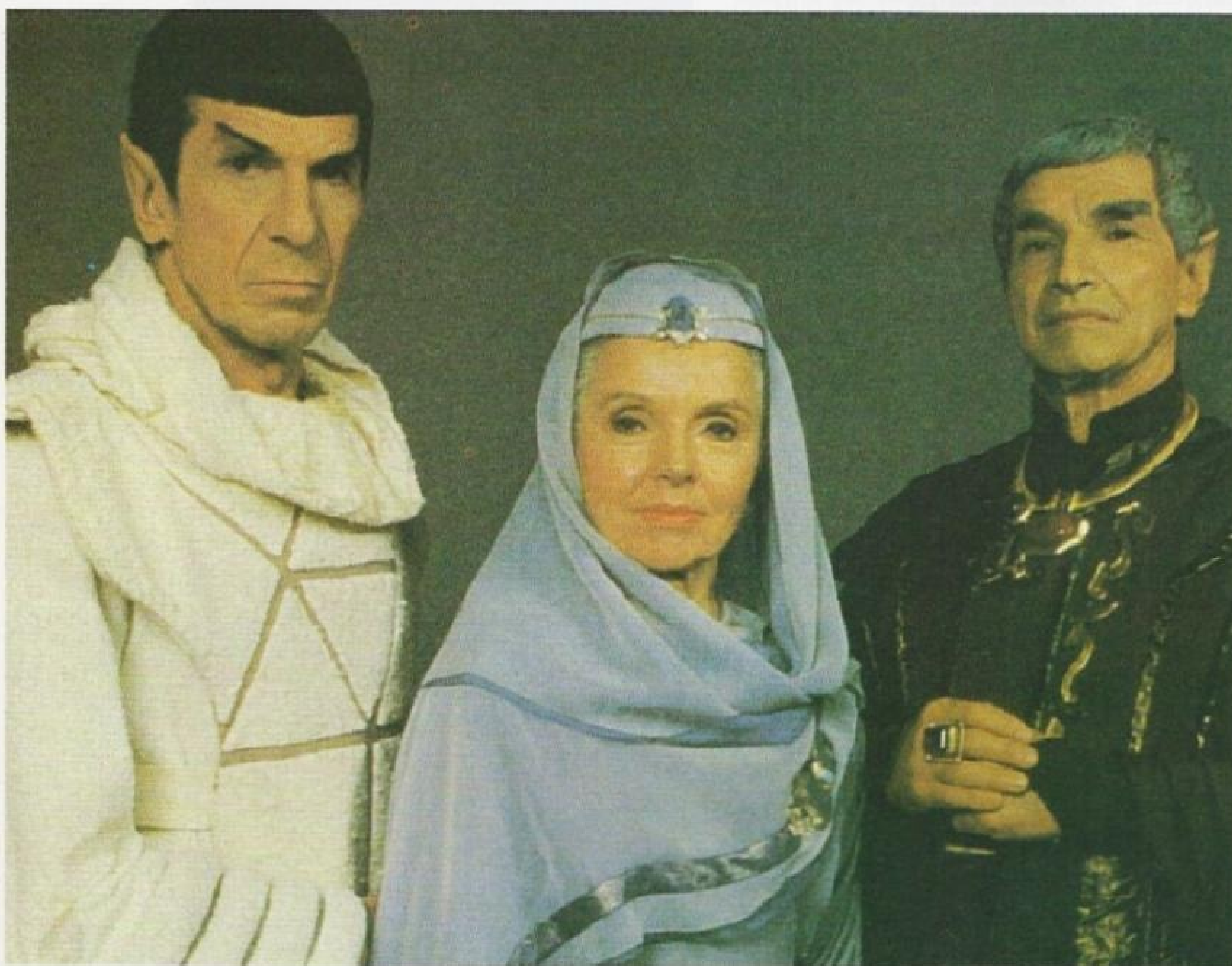
En Star Trek no son raras las relaciones sexuales entre las razas más diversas de la galaxia.

"Cocoon", la película de Ron Howard, o los intentos de reproducción violentos e impactantes de la hermosa Sil, mitad alienígena y mitad humana, en la película "Species", con Ben Kingsley; o la promiscuidad demencial de "Las chicas de la Tierra



son fáciles", en la que, por una vez, los que vienen del espacio son hombres. En "Blade Runner", de Ridley Scott, nos ruborizamos ante el androide creado para satisfacer los deseos de las tropas, o sea, la estupenda y andrógina Daryl Hannah, y también nos turban los robots con funciones análogas que encontramos en "Almas de metal" de Michael Crichton, con Yul Brynner. En definitiva, dejando de lado los ejemplos de relaciones amorosas más o menos asépticas e informatizadas, todo lo demás es una sucesión de cópulas con las combinaciones más variadas e inverosímiles.

Y tal vez la precursora de tanta promiscuidad prevista para el futuro es precisamente la saga de ***Star Trek***, donde presenciamos enlaces amorosos entre las especies más diversas de la galaxia y en la cual, ¡como podríamos olvidarlo!, son incontables las conquistas del campeón de la seducción, el capitán Kirk, comparado con el cual, el fascinante Rodolfo Valentino quedaba como un simple aficionado.



El romance entre especies más famoso de Star Trek: el embajador vulcano Sarek y la terrestre Amanda Grayson, los padres de Spock.

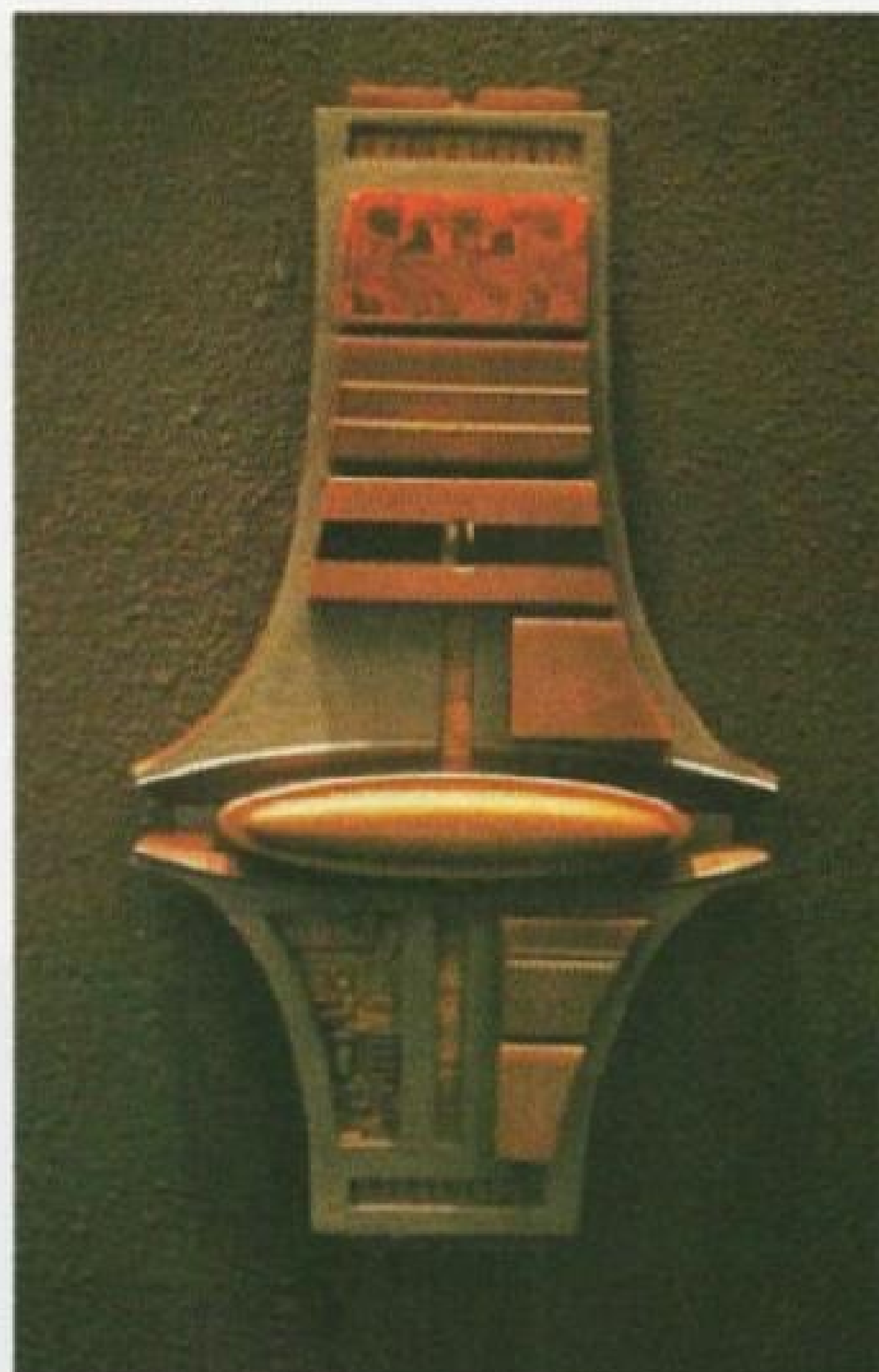
LOS CARDASIANOS, PUEBLO DE CONQUISTADORES

Hasta épocas muy recientes los cardasianos fueron uno de los enemigos más enconados de la Federación, ya que las ansias de conquista de esta raza humanoide de orígenes antiguos desencadenaron una guerra que duraría muchos años.

En un principio, la voluntad cardasiana de extender su dominio en territorios neutrales y federales respondía a una necesidad concreta: el planeta Cardasia, después de un período de bienestar y desarrollo pacífico, había agotado sus recursos y ya no tenía la capacidad de alimentar a sus millones de habitantes. Sin embargo, con el paso del tiempo, los cardasianos se transformaron en verdaderos "conquistadores", dispuestos a pagar el precio de miles de vidas para poder ampliar su hegemonía y convertirse en una potencia militar de primer orden.

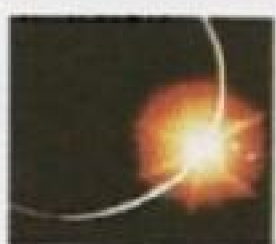
Entre los numerosos mundos independientes sometidos por los cardasianos cabe destacar el planeta Bajor, cuyos recursos mineros fueron saqueados y todos sus habitantes utilizados como esclavos para la extracción de las materias primas. Esta terrible ocupación hizo que muchos de los bajorianos se refugiaran en otros mundos hasta el momento de la entrada en vigor del tratado de paz entre Cardasia y la Federación. Firmado en el año 2367, este tratado fue consecuencia de un armisticio suscrito un año antes que implicaba la retirada de las tropas cardasianas de los territorios ocupados, entre los cuales se encontraba la vieja estación minera *Terok Nor*, que pasó a estar bajo control de la Federación con el nombre de *Espacio Profundo Nueve*.





En Espacio Profundo Nueve, hasta los detalles más pequeños, como este panel de control, reflejan el peculiar estilo cardasiano.





Pueblo orgulloso y hábil en múltiples facetas, los cardasianos cuentan con un espléndido pasado, de cuyo legado forman parte tanto sus increíbles estructuras arquitectónicas, de estilo inconfundible, como las rùinas de tumbas riquísimas que se remontan a la Primera Civilización Hebitiana. La literatura y el arte de la palabra son uno de los aspectos más interesantes de la cultura cardasiana, que ha engendrado entre otros un sistema judicial más bien único, basado en el gusto por el debate teórico.

Los cardasianos, en su búsqueda constante de sus gloriosos desafíos militares, intentaron aniquilar el poderoso Dominio que gobierna la mayor parte del Cuadrante Gama, al otro lado del Agujero de gusano de Bajor. Pero, a pesar de la alianza con los romulanos, la derrota fue terrible y completa, con la captura de los militares más destacados y de numerosos agentes del servicio secreto cardasiano, la Orden Obsidiana. Para recuperar la supremacía perdida, los cardasianos aceptaron recientemente formar parte de los mundos aliados del Dominio, que establecía así en Cardasia su primera cabeza de puente en el Cuadrante Alfa.

Abajo a la izquierda, el rostro de Gul Dukat refleja el cardasiano esencial: inteligente y despiadado. A la derecha, Gul Evek, un oficial cardasiano. El título de "gul" equivale al de capitán en la Flota Estelar.

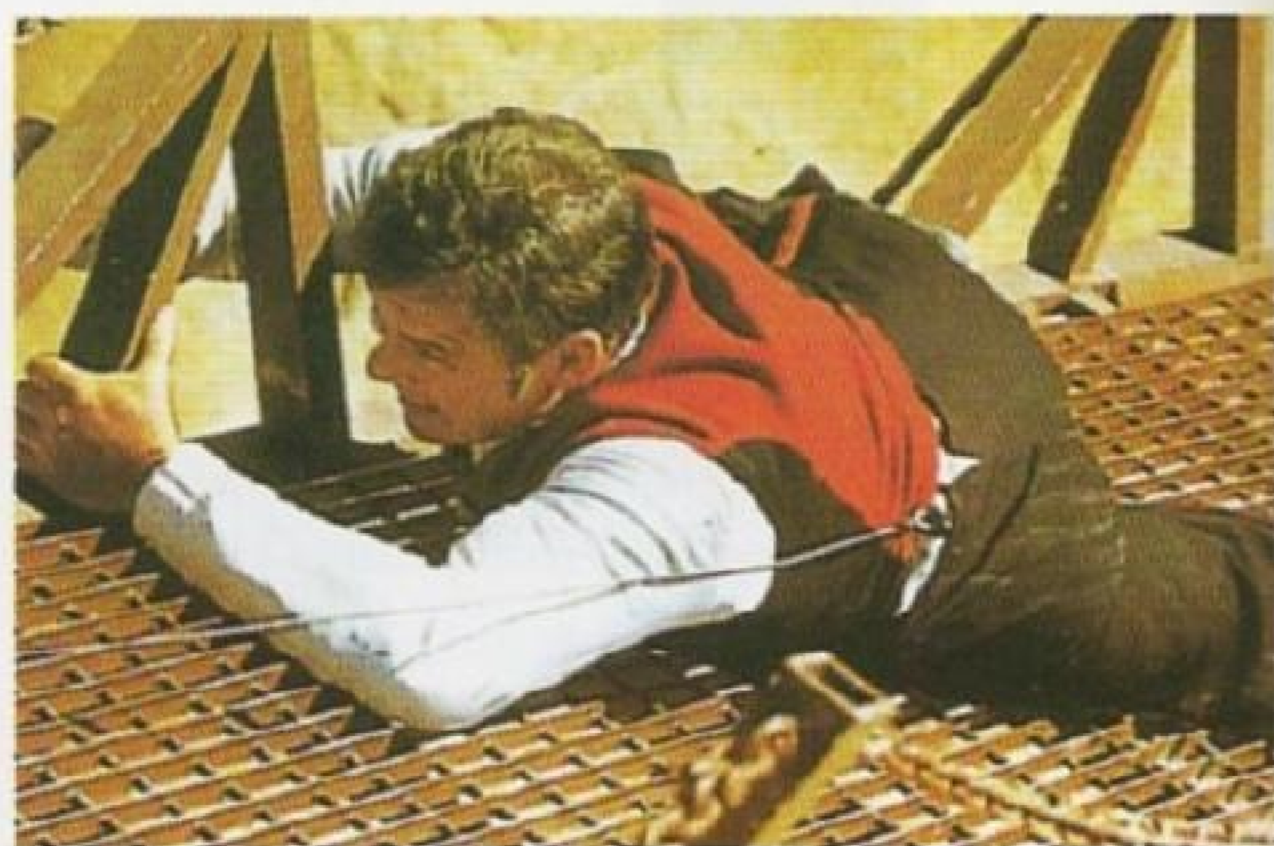




VALIENTE HASTA LA MUERTE

Star Trek: La próxima generación, el séptimo film de ***Star Trek***, acababa de superar el preestreno de prueba que la producción necesitaba para detectar detalles que aún pudieran mejorarse. Lo único que el público seleccionado presente en el pase no había podido "tragar" era, por supuesto, la muerte de Kirk. El problema no era tanto el hecho en sí de que el viejo capitán muriera, sino la forma de su muerte. En la versión original de la película, Soran le mataba de un disparo por la espalda. ¡Nadie, entre el público que había visionado esta escena, podía admitir que Kirk cometiera la equivocación increíble de dar la espalda a un loco peligroso! No era un gesto coherente con la personalidad del capitán que todos conocían, el héroe que se había enfrentado a toda clase de peligros y que conocía la galaxia como el interior de sus bolsillos.

No, Kirk no podía morir por la espalda. De manera que se repitió el rodaje de la escena: esta vez, la muerte de Kirk iba a ser resultado de las circunstancias, debida al carácter heroico del capitán, dispuesto, aun a costa de su vida, a recuperar el control a distancia vital para poder derrotar al pérfido Soran. No sería un enemigo, sino su mismo carácter au-



Kirk lucha co la muerte en una de las escenas más estremecedo del séptimo film de la sa

daz y valiente, lo que iba a decretar el fin del capitán Kirk, arrastrado, ¡nunca mejor dicho!, por su última gran hazaña.

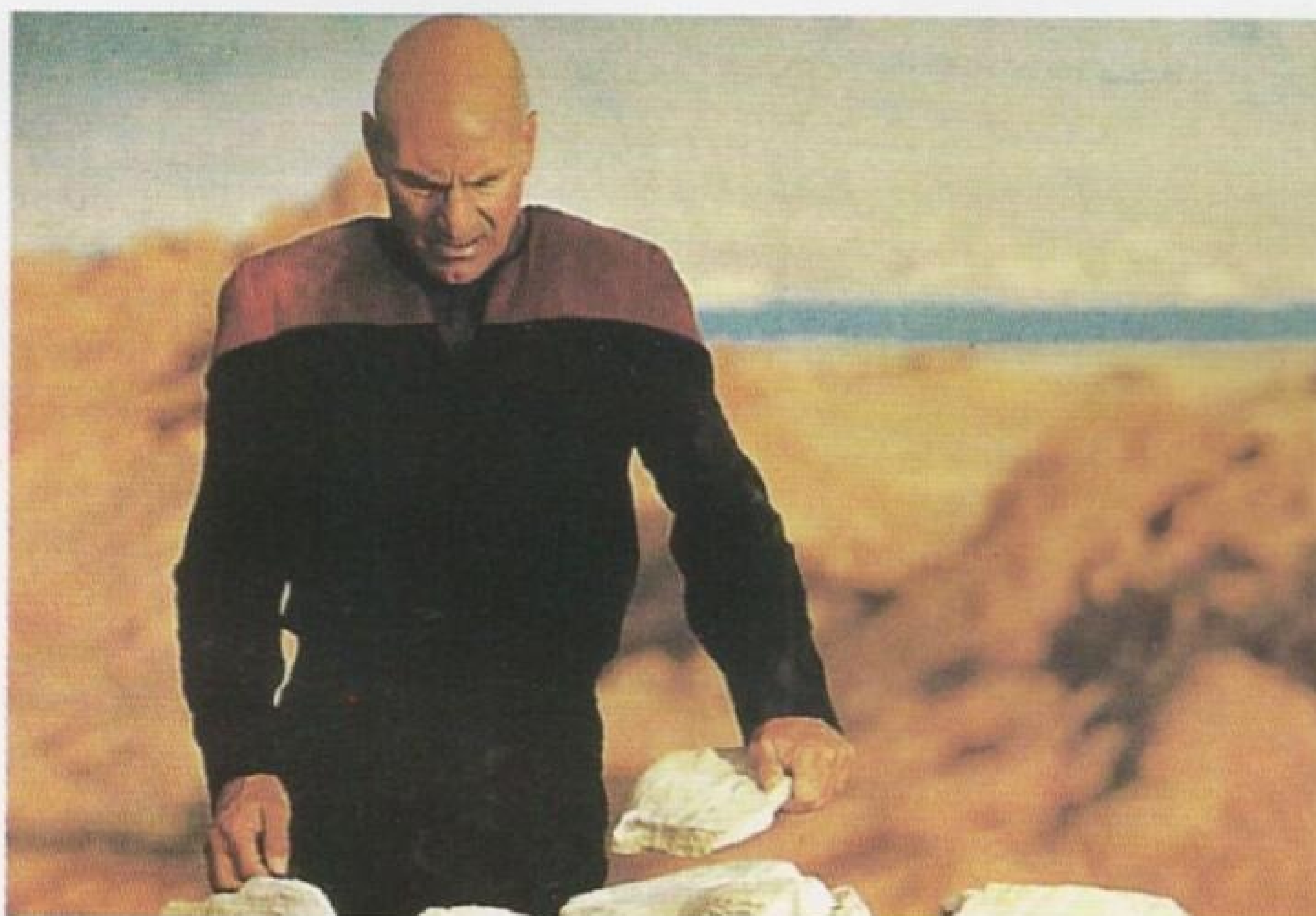
Este acontecimiento marcaba un hito en la saga y enviaba un mensaje inequívoco a todos los aficionados: iba a haber otras películas que llevarían a la pantalla grande las aventuras de la tripulación de *Star Trek: La nueva generación*, mientras que en la televisión iban a continuar los capítulos basados en la estación espacial *Espacio Profundo Nueve*, pero la Serie Original, que había dado comienzo a la saga más de treinta años atrás, había llegado a su fin. Era inevitable un poco de tristeza, y no sólo por el cierre definitivo del primer, queridísimo capítulo de la saga, sino también porque, una semana tras otra, el público televisivo iba a echar de menos las aventuras

de la nave estelar más famosa de la historia de la ciencia ficción. Se había acabado la *U.S.S. Enterprise*, se habían acabado los viajes de un planeta a otro; quedaba tan sólo una estación espacial fija en el espacio, una especie de fuerte en la última frontera.

Pero, tal como había ocurrido más de una vez, el universo de ***Star Trek*** demostró ser lo que era: un universo realmente sin límites. Fueron dos las noticias que, inmediatamente después del estreno cinematográfico de *Star Trek: La próxima generación* animaron a los fans del mundo entero. En primer lugar empezaron a circular con insistencia rumores acerca del nacimiento de una nueva serie, con personajes distintos, que surcarían los espacios a bordo de una nave estelar. En segundo lugar, existía la seguridad de que la saga iba a continuar en la pantalla grande. Contrariamente a lo que es habitual en cualquier productora, que espera al menos la primera semana de recaudación para valorar los resultados efectivos de una película y decidir acerca de posibles segundas partes, en el caso de la "nueva generación" de películas de ***Star Trek*** los rumores sobre la segunda parte empezaron a correr tres meses antes de la llegada de *Star Trek: La próxima generación* a los cines. Rick Berman empezó a preparar el octavo film de la saga incluso antes de haber acabado el séptimo.

Nueva película, nueva serie... ¡el futuro de ***Star Trek*** parecía más radiante que nunca!





El capitán Picard rinde homenaje al heroico Kirk, a quien él mismo ha sepultado.

continuará

MISIONES EN TIERRA

Los miembros de los equipos de misión deben estar dispuestos a enfrentarse con imprevistos de toda clase. A cambio, tras meses de aburrido viaje por el espacio, ¡son ellos los protagonistas de la aventura!

EQUIPO DE RECONOCIMIENTO O DE MISIÓN - Es el grupo de oficiales que, cuando la nave alcanza la órbita de un planeta, baja a explorar la superficie del mismo. Mientras que en el siglo XXIII componían el equipo de desembarco el capitán, oficiales superiores y en ocasiones expertos en la situación, en el siglo XXIV los procedimientos de la Flota Estelar prefirieron otorgar al capitán una función de supervisión de los equipos de reconocimiento, que actúan bajo la guía del primer oficial, acompañado por hombres elegidos por él mismo.

POLÍGRAFO DE ANÁLISIS ENCEFALOGRÁFICO - A lo largo de los siglos se han venido creando muchos sistemas para comprobar la verdad de las afirmaciones de una persona. Este tipo de gráfico, utilizado en los tribunales federales, se acepta como método válido de análisis de la fiabilidad del testigo aunque, como suele ocurrir en toda grabación de esquemas cerebrales, puede ser manipulado por individuos dotados de habilidades mentales especiales.

BOMBAS DE ACONDICIONAMIENTO ATMOSFÉRICO - Aparatos presentes en las naves estelares y en cualquier estructura destinada a permanecer en el espacio. Las bombas permiten que el aire circule por los distintos ambientes: introducen aire limpio, aspirando al mismo tiempo el aire presente, que conducen hasta los distintos filtros de reciclaje y limpieza. El ordenador gestiona el comportamiento de este aparato esencial, siendo necesario, para modificarlo, manipular hasta siete dispositivos de seguridad distintos, que sirven para evitar posibles averías que podrían volver inhabitables los ambientes de la nave o de la estación espacial.



PUES EL MUNDO ES HUECO Y YO HE TOCADO EL CIELO

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *For the World is Hollow and I Have Touched the Sky,* EE.UU. 1968

Dirigido por:
Tony Leader
Argumento y guión:
Rik Vollaerts
Producción:
Fred Freiberger
Coproducción:
Robert H. Justman
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis y Gregg Peters
Fotografía:
Al Francis
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
George Duning
Efectos ópticos:
Howard Anderson Co.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
George Takei	Sulu
Walter Koenig	Chekov
Nichelle Nichols	Uhura
Majel Barrett	Christine Chapel
Kate Woodville	Natira

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* descubre que un gran asteroide va a entrar en colisión con un planeta muy poblado. En realidad el asteroide es una nave espacial camuflada que acoge la civilización fabrini. Trasladándose a la nave-asteroide, Kirk, Spock y McCoy intentan desviarla para evitar el choque, pero su tarea se ve complicada por el hecho de que los fabrini han olvidado que se encuentran en el interior de una nave espacial. Por si fuera poco, McCoy cae víctima de una enfermedad incurable...

COMO MARIPOSA DE FLOR EN FLOR

La sal de la vida. Lo que hace que sea excitante, divertida, viva. Lo que nos mantiene despiertos por la noche y nos hace soñar durante el día. Lo que nos quita el aliento y nos arranca suspiros. Sí, ¡es él! Ese angelito regordete, algo diabólico en realidad, equipado con su arco y sus flechas. El pequeño canalla que juguetea con nuestras vidas... Correcto: es el amor, o tal vez de un amor sin "A" mayúscula. Un amor diminuto, pero vital e intrigante. Un amor de conquistas y seducciones, de suspiros y miradas lánguidas, de besos románticos robados y corazones que laten al compás, mientras el destino lo permite.







Hay que admitir que, mirado desde este punto de vista, en ocasiones, la tripulación de la *U.S.S. Enterprise* recuerda más a una excursión de adolescentes que a un equipo duro y compenetrado de exploradores del espacio. Y no podría ser de otra forma, puesto que el arte, sobre todo el que se ve en televisión, tiene que ser un reflejo de la vida. Al fin y al cabo ¿qué otra cosa se quiere ver



Los tres oficiales de la U.S.S. Enterprise, arrodillados ante la sacerdotisa de los fabrini.



La hermosa Natira descubre que siente una verdadera pasión por McCoy.

reflejada en la pequeña pantalla si no los sueños más románticos?

De modo que la conquista del espacio se transforma, de forma más prosaica pero también más realista, en "conquistas en el espacio". Esta vez, en *Pues el mundo es hueco y yo he tocado el cielo*, es McCoy quien queda prendado de la bella Natira, dando vida a una de las historias de amor más tiernas y delicadas de toda la Serie Original, aunque según las estadísticas la actividad amorosa del doctor no es nada brillante comparada con la de sus compañeros. Encabeza la clasificación, huelga decirlo, el valiente Kirk, que para algo es el capitán, con más de una veintena de amoríos espaciales, a cual más apasionado. Ocupa el segundo lugar, aunque parezca increíble, Spock, que, en nada menos que cinco ocasiones establece relaciones con mujeres de gran belleza, quienes a veces aceptan su carácter glacial y a veces se aprovechan de sus momentos de debilidad, o normalmente de "locura" provocada por esporas tóxicas o instintos genéticos.



El joven Chekov, con su ingenua fogosidad, "colecciona" dos muchachas, nada mal, e incluso Scotty vive en tres ocasiones historias románticas a bordo de la *U.S.S. Enterprise*.



Entre los demás protagonistas de la serie, los más desafortunados han sido el piloto Sulu y, cosa rara, la bella Uhura. El primero, que en la serie de televisión se queda a cero, tenía evidentemente una relación, puesto que en la séptima película se descubre que tiene una hija veinteañera. En el caso de Uhura, en cambio, se trata de una mujer tan hermosa cómo difícil: para ver cómo se deja ir un poquito con Scott, aunque de manera casi inconsciente, hubo que a esperar nada menos que a la quinta película.





CON CUALQUIER OTRO NOMBRE

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *By Any Other Name*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento:
Jerome Bixby
Guión:
D.C. Fontana y Jerome Bixby
Producción:
John Meredyth Lucas
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Keith Smith
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Fred Steiner
Efectos ópticos:
Howard Anderson Co.
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
Nichelle Nichols	Uhura
Majel Barrett	Christine Chapel
Walter Koenig	Chekov
Warren Stevens	Rojan
Barbara Bouchet	Kelinda

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

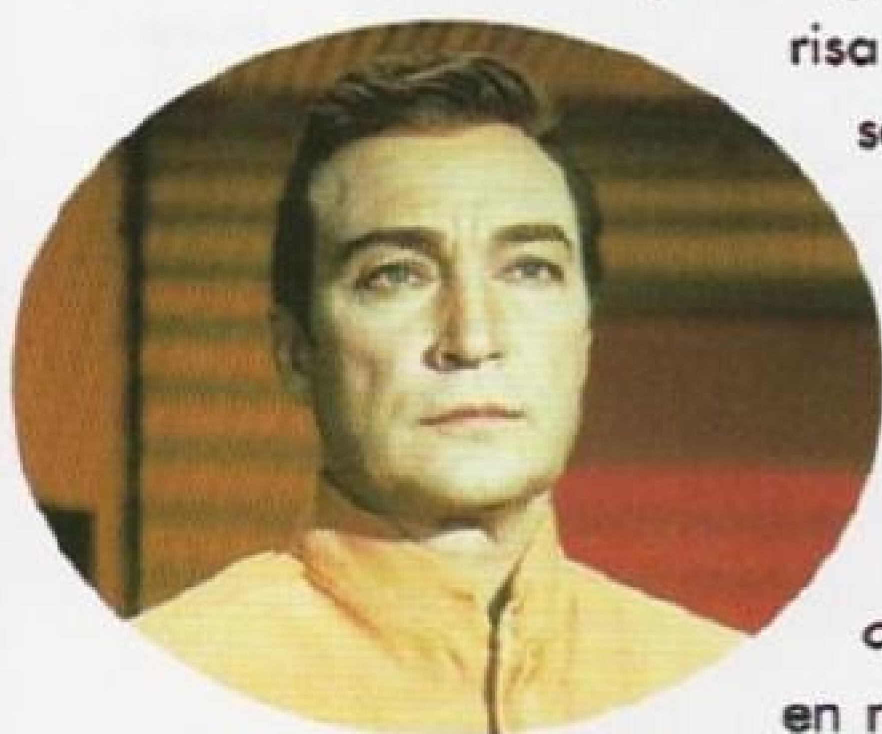
ARGUMENTO

Unos alienígenas procedentes de la galaxia de Andrómeda tienden una trampa a Kirk y a su tripulación para capturar la *U.S.S. Enterprise* y utilizarla para regresar a su hogar. Para controlar mejor a la tripulación, los kelvanos Rojan, Kelinda, Drea, Hanar y Tomar, chantajean a Kirk y a los demás oficiales para que colaboren. No obstante, lo que no han previsto es que, al asumir forma humana para interactuar con más facilidad en la nave estelar, las sensaciones que sus nuevos y sensibles cuerpos les dan podrían hacerles muy vulnerables...

MEJOR TOMÁRSELO BIEN

La *U.S.S. Enterprise* ha caído en manos extrañas, su rumbo ha sido alterado, toda la tripulación ha sido capturada, y, por si fuera poco, un oficial ha muerto.

He aquí una introducción ideal para un buen capítulo cómico, de esos que obligan a partirse de risa ante el televisor. Puede parecer absurdo o incluso cínico, y sin embargo es así: *Con cualquier otro nombre* es en realidad uno de los capítulos más divertidos de la serie original, puesto que –dejando de lado el contexto dramático– la lucha de Kirk, Spock, McCoy y Scott para recuperar el control de la situación tiene momentos verdaderamente divertidos. Por un lado, tenemos a Spock, que filosofa con Rojan acerca de lo ilógico del comportamiento humano, que está llevando a Kirk a enamorarse e intentar seducir a la hermosa Kelinda. McCoy obsesiona a Hanar con análisis y diagnósticos a cual más absurdo, hinchando al pobre kelvano de medicamentos perfectamente inútiles para él, pero que le ponen muy nervioso.



Rojan, jefe de los kelvanos procedentes de la galaxia de Andrómeda.

Sin embargo, las escenas más delirantes son las de Scotty, que introduce a Tomar en los placeres de la mesa. Tras agotar los recursos del replicador, el bueno de Scotty echa mano de su reserva personal de licores: botellas procedentes de todos los planetas que ha explorado, que contienen líquidos de todos los gustos y colores. Scotty los cata junto con Tomar, empezando por un excelente coñac sauriano y acabando con... algo que no sabe identificar, y de lo que puede decir únicamente que "¡es verde!".

La escena en la cual Scott toma la misteriosa botella y dice la frase correspondiente se quedó tan grabada en la mente de los aficionados que, veinticinco años más tarde, volvió al plató, como evidente homenaje al mismo Scotty. En el capítulo *Relics* de *Star Trek: La nueva generación*, en el que Scotty se encuentra en la nueva *U.S.S. Enterprise 1701-D*, hay una escena en la cual el androide Data ofrece una bebida al ex ingeniero jefe, sacando de la reserva del bar de la nave una botella de contenido desconocido. Los gestos, las expresiones y la frase final de Data "¡es verde!", son idénticos a los empleados por Scott en *Con cualquier otro nombre*.

Una joven y espléndida Barbara Bouchet interpreta a la alienígena Kelinda.



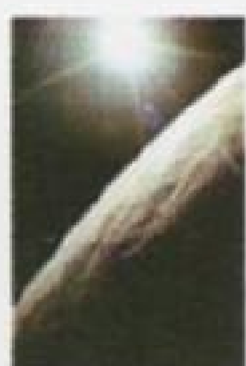
JAKE SISKO

Jake Sisko perdió a su madre, fallecida durante la batalla contra los borg en Wolf 359, cuando apenas tenía doce años, y desde entonces ha vivido con su padre, Benjamin Sisko, siguiéndole en sus numerosos traslados, hasta llegar a la estación espacial *Espacio Profundo Nueve*, donde éste ocupa el puesto de comandante. Aquí, tras los primeros momentos de desconcierto y añoranza por la falta de espacios libres, Jake empezó a sentirse por fin en su casa, al darse cuenta de que el ambiente de la estación podía ser tan estimulante como el de cualquier planeta y, sobre todo, al empezar a trabar amistades estables.



Hijo del comandante Benjamin Sisko, Jake es uno de los pocos chicos que han crecido en la estación espacial Espacio Profundo Nueve.

El ferengi Nog, sobrino del tabernero Quark, y uno de los pocos jóvenes residentes en la estación, se convirtió en uno de los mejores amigos de Jake y compartió con él muchos años de su adolescencia. Al asistir a clase en la escuela de la estación, gestionada por Keiko O'Brien, Jake descubrió tener un talento natural para la escritura. Tras unos inútiles intentos de interesarse por la sección de ingeniería e incluso de trabajar con Miles O'Brien, el jefe de ingenieros de la estación espacial *Espacio Profundo Nueve*, el joven Sisko decidió dedicarse a la literatura, emprendiendo así la carera de escritor y convirtiéndose en autor de cuentos y novelas. Al mismo tiempo, empezó a trabajar como reportero y como tal tomó parte en distintas misiones al lado de sus compañeros de la estación espacial.







CIRROC LOFTON

Nacido el 7 de agosto de 1978, Cirroc empezó desde muy pequeño a mostrar una notable inclinación por el mundo del espectáculo. Desde la escuela primaria participó en numerosas representaciones teatrales, llegando incluso a interpretar el difícil papel de Martin Luther King. Su primer contrato como actor profesional lo obtuvo a los 9 años, cuando le eligieron junto con otros coetáneos para participar en la película educativa llamada "Agency for Instructional Technology". Al igual que otros muchos jóvenes actores de Hollywood, Cirroc dio un gran empuje a su carrera apareciendo en distintos anuncios publicitarios. Concretamente le hizo famoso, en Estados Unidos, la publicidad de una de las mayores cadenas de fast-food del mundo.
Cirroc Lofton debutó en el cine con la película "Beethoven". Para conseguir el papel que iba a hacerle famoso, el de Jake Sisko en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve,* el joven Lofton debió superar una larga serie de audiciones, compitiendo con más de doscientos adolescentes.
Además de trabajar como actor, Cirroc, al igual que todos los muchachos de su



edad, va a la escuela y cuando está ocupado con un rodaje, tiene un profesor particular que le obliga a estudiar al menos tres horas diarias. El contrato en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* le ofreció además la posibilidad de asistir a excelentes clases de... interpretación, ya que el actor Avery Brooks, que interpreta el papel de Benjamin Sisko, el padre de Jake, es además un excelente maestro y ha tomado a Cirroc bajo su protección.

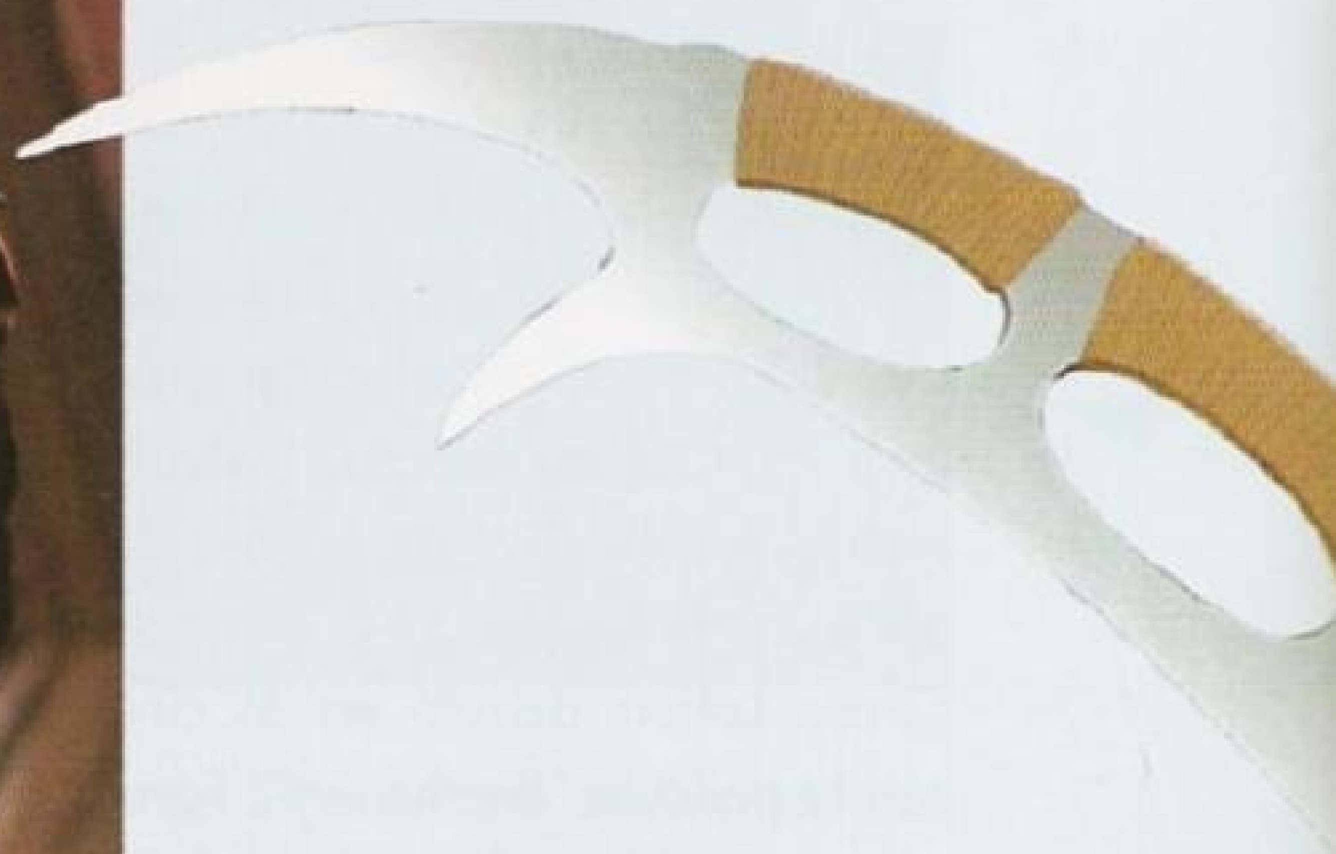


Cirroc Lofton, intérprete de Jake Sisko, es un joven y prometedor actor.

LAS ARMAS BLANCAS DEL IMPERIO KLINGON

La proliferación de guerras, batallas y escaramuzas entre las grandes potencias de la galaxia ha facilitado el desarrollo de una gran industria de armamento. En su larga experiencia en contacto, y a menudo en contraste, con otras civilizaciones, la Flota Estelar ha tenido que enfrentarse contra las armas más diversas, desde el fáser común, conocido por do-





En su formato estándar, la *bat'telh* tiene una longitud de 116 cm y pesa 5,3 kg. La hoja está forjada en una aleación de bakonita.

ESPADA BAT'TELH

El combate cuerpo a cuerpo es una de las pruebas más ansiadas por un guerrero klingon, que no duda en utilizar el terrible disruptor, tanto en su versión de pistola como de fusil, pero que prefiere con mucho, si las circunstancias lo permiten, utilizar dos armas blancas que ya se han convertido en rituales: la famosa espada bat'telh, una especie de sable largo con doble punta, y el puñal d'k tahg de doble hoja retráctil.
El antiguo puñal de Kirom, que según la leyenda está manchado de la sangre de Kahless, tiene connotaciones sagradas, mientras que el puñal kut'luch es una de las armas preferidas de los asesinos más feroces.

quier, hasta las armas blancas, aún muy empleadas, por ejemplo, entre los klingon. En el territorio de este fiero pueblo, el desarrollo paralelo de las armas manuales de energía y las armas blancas merece una atención especial. Aquí tenemos algunas de las armas blancas más empleadas por los guerreros que antaño fueran enemigos de la Federación.



Kang con un puñal klingon.

PUÑAL D'K TAHG



La característica más peculiar del *d'k tahg* es la presencia de dos hojas auxiliares retráctiles.

PUÑAL DE KIROM



Sinuoso como una serpiente, el sagrado *puñal de Kirom* es tan legendario como nuestra "espada en la roca".

PUÑAL KUT'LUCH



La hoja de filo irregular del mortífero *kut'luch*, provoca daños y dolores indescriptibles.

LA VOZ DE LOS HÉROES

¿Qué tienen en común el loco científico Soran con el contrabandista Han Solo? ¿Y el doctor McCoy con el ordenador Hal 9.000? ¿Y el canciller Gorkon con Lawrence de Arabia? Parecen preguntas un tanto absurdas, pero un espectador atento no tardaría en darse cuenta de que estas improbables parejas comparten un elemento crucial: su voz, en las versiones dobladas al castellano, es la misma. Detrás de la fachada de actores norteamericanos se esconde un impresionante grupo de profesionales, casi desconocidos pero perfectamente reconocibles para el gran público.



La dobladora y excelente actriz Marta Martorell prestó su cálida voz a Uhura.

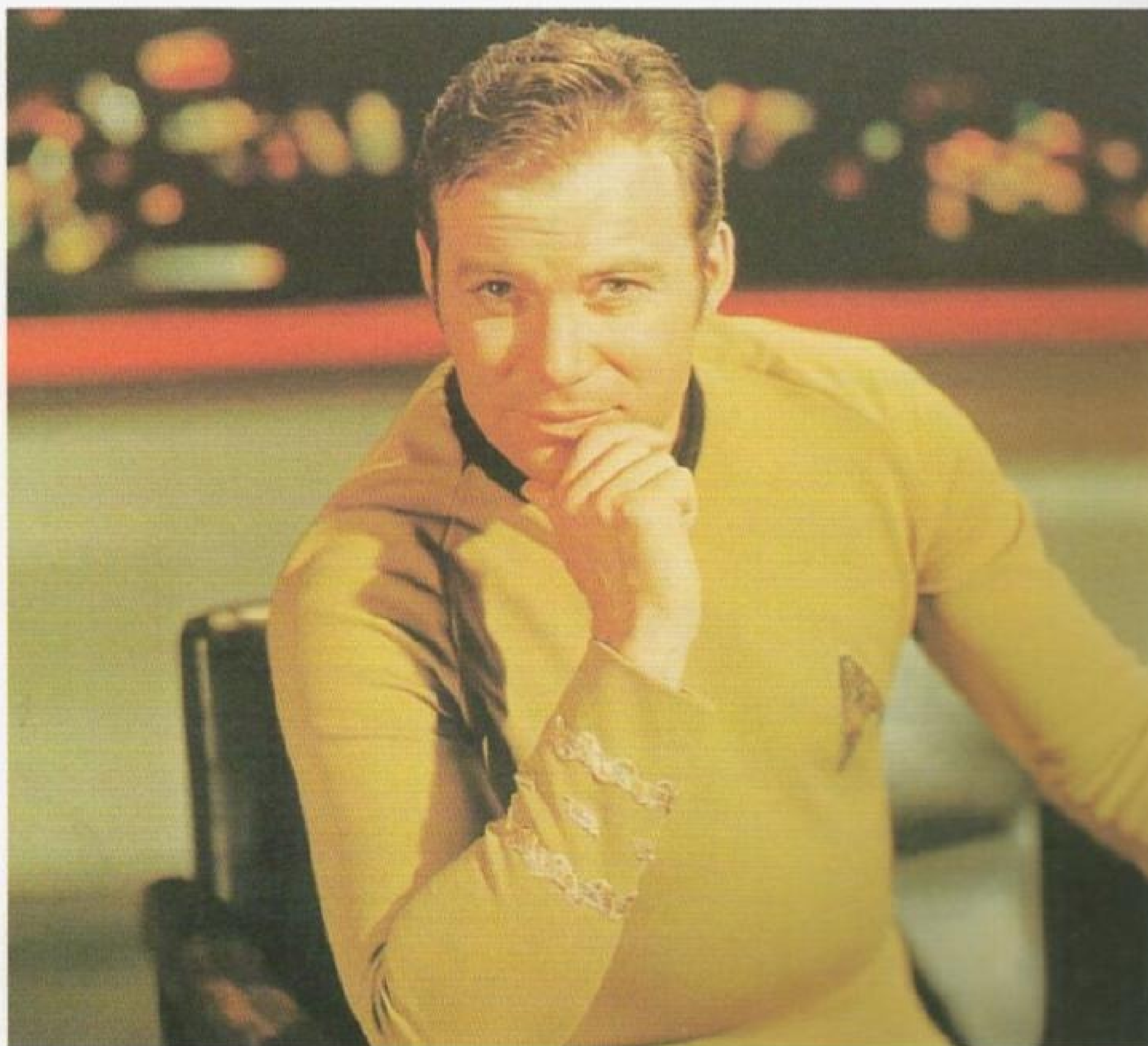
En todas las películas de la saga, por ejemplo, la voz del capitán Kirk es la del popular Constantino Romero, veterano en lances de doblaje de ciencia-ficción, ya que es también responsable de la voz de Darth Vader en "La guerra de las galaxias". Pero no siempre se mantienen las voces de los actores: Scotty, por ejemplo, ha sido interpretado sucesivamente por dos grandes del doblaje: por Felip Penya, alias Hal 9.000, alias el general Dodona de "La guerra de las galaxias", alias Lawrence Olivier ("Espartaco"), Rex Harrison ("My Fair Lady") o Maurice Chevalier ("Gigi"); y por Josep Mª Angelat, alias el tío Owen ("La guerra de las galaxias"), alias el Coronel Pickering ("My Fair Lady"). Uno de los muchos intérpretes de Spock ha sido Miguel Ángel Jenner, que curiosamente cambió de papel para interpretar a Worf en las últimas películas de la saga.

La agradable voz de Uhura se la prestó Marta Martorell, dobladora habitual de Angela Lansbury tanto en "Se ha escrito un crimen" como en "La bella y la bestia".

También entre los secundarios podemos encontrar sorpresas: Rafael Luis



Calvo, Khan en *Star Trek II: La ira de Khan*, resucitó para interpretar a Sarek en *Star Trek III: En busca de Spock*... un doblador que había interpretado a Clark Gable en "Lo que el viento se llevó" y que compartió con Felip Penya los papeles de John Wayne. En *Star Trek: La próxima generación*, Soran fue Camilo García, que también fuera Harrison Ford en "La guerra de las galaxias"; al klingon Kruge de *Star Trek III: En busca de Spock*, le prestó voz José Luis San Salvador, doblador habitual de Christopher Plummer en películas como "Sonrisas y Lágrimas" e intérprete habitual de Humphrey Bogart... Nos dejamos a muchos. Como en España la serie se ha emitido en canales autonómicos, deberíamos hablar de infinidad de dobladores como los catalanes Jordi Boixaderas (Kirk) e Isidre Soler (Spock)... Pero quedará claro, con este pequeño texto, nuestro homenaje a este grupo de geniales intérpretes que han prestado su voz y su emoción para que ***Star Trek*** se conociera y se apreciara en nuestro país.



¿James T. Kirk o Constantino Romero? Un espectador español no podrá distinguirlos si cierra los ojos.

MUSAS SIDERALES

Para obsequiar a sus espectadores con una visión del futuro optimista y positiva, Gene Roddenberry acudió a las armas de la tolerancia racial, la confianza recíproca y el respeto a la diversidad. Sin embargo el retrato de una sociedad basada en estos principios no podía ser completo sin la representación de sus costumbres, necesaria para satisfacer la curiosidad más legítima del público: conocer la vida cotidiana del futuro.

Star Trek nunca rehuyó el cumplimiento de este "deber", dibujando, entre una aventura y otra, detalles de la vida de cada día en naves estelares, estaciones espaciales o distintos planetas. Deteniéndose a contemplar los momentos de ocio de los protagonistas, ***Star Trek*** describió un futuro en el cual, al lado del compromiso y de la tecnología, hay sitio para afectos y relaciones personales, deportes y entretenimiento, y sobre todo para la cultura y el arte.

Pintura y teatro, música y literatura, poesía y escultura: la atención que la saga de Roddenberry presta a la difusión, transmisión y evolución del patrimonio artístico y cultural es algo que va más allá de los cánones habituales de la ciencia-ficción.

La *U.S.S. Enterprise*, por ejemplo, aunque casi completamente desprovista de libros, cuenta con una rica biblioteca en su ordenador central. Entre los autores del pasado, Kirk, Picard y compañía prefieren sin duda al "bardo" Shakespeare, cuya influencia se percibe de forma notable también en los pasatiempos teatrales de a bordo. Tanto es así que en la Serie Original, Kirk acoge en la *U.S.S. Enterprise* una compañía que representa "Macbeth", mientras que en *Star Trek: La nueva generación* Data encarna el personaje de Próspero en "La tempestad". En ambas series son numerosas las citas de "Hamlet".



***La música es la protagonista de este momento de convivencia sacado del capítulo* El camino al Edén.**

También la música es una compañera importante en las horas libres de las tripulaciones, tanto en los momentos de interacción social en la sala recreativa, como cuando, en la Serie Original, nuestros héroes escuchan los deliciosos gorgoritos de

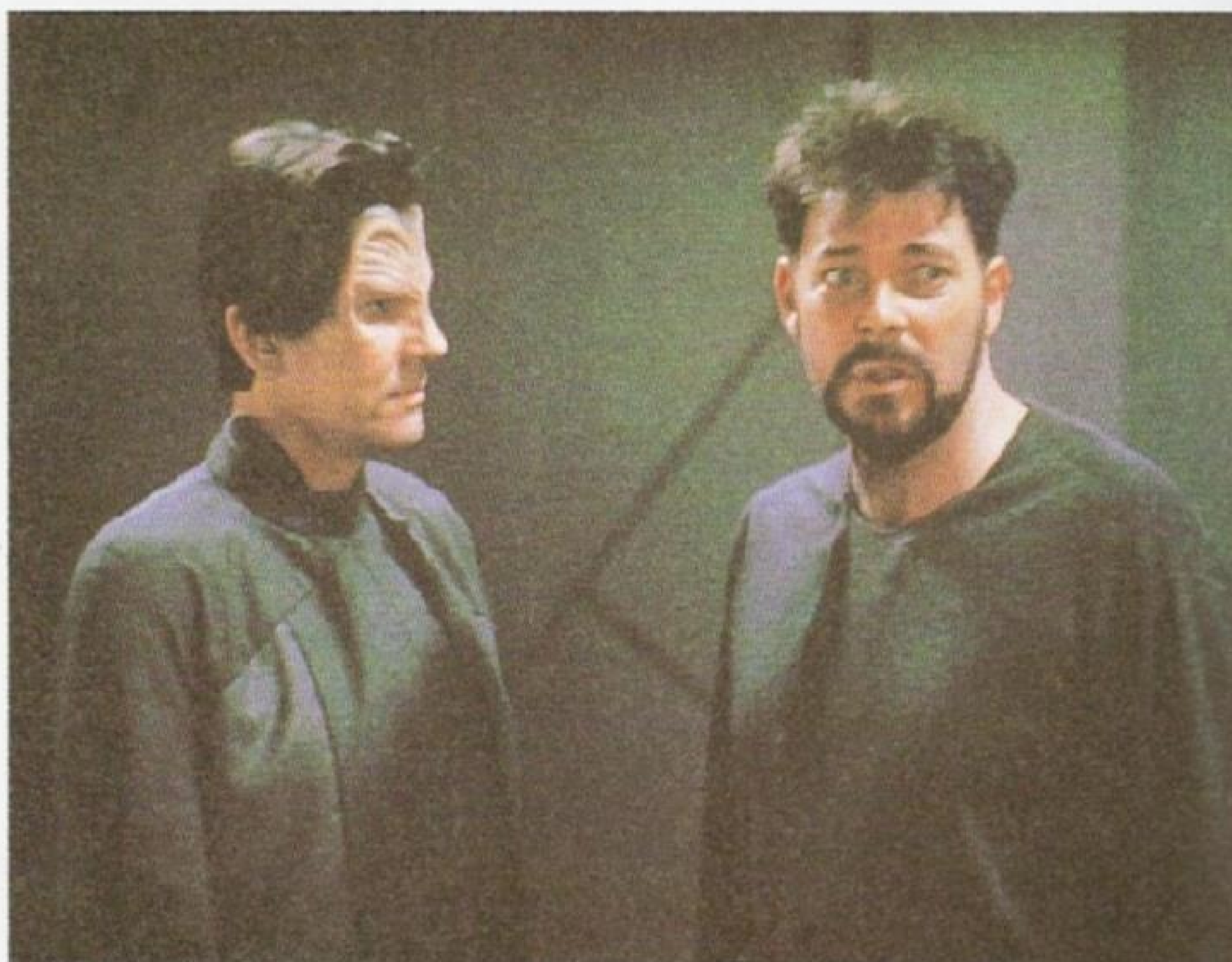
Uhura con acompañamiento de Spock al arpa vulcana, o en otras ocasiones de relajación, como aquélla, en la generación siguiente, en que el primer oficial Riker se exhibe en un cálido solo de trombón en el Ten-Forward. Tampoco falta la música clásica: de Mozart a Berlioz, de Brahms al más simple "Frère Jacques", que Picard canta en francés junto con unos niños en el capítulo *Disaster*.

Se practica asimismo la pintura, que es incluso objeto de enseñanza, amén de uno de los pasatiempos preferidos del androide Data.

En definitiva, por muy tecnológico que sea, el futuro de ***Star Trek*** no tiene nada de "aséptico" y nos enseña que no podemos pensar el progreso sin la aportación básica de arte y cultura.



Beverly Crusher junto a Reginald Barclay en un montaje del "Cyrano de Bergerac" de Edmond Rostand.



El teatro era el protagonista absoluto en Frame of Mind, episodio de Star Trek: La nueva generación, en el que el comandante Riker exploraba sus neurosis en el escenario.

OTRO UNIVERSO

La serie clásica de ***Star Trek*** ya había pasado el relevo cinematográfico a *Star Trek: La nueva generación*, cuyos personajes se preparaban para regresar al cine con nuevas y excitantes aventuras. *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* seguía con sus peripecias en la pequeña pantalla, manteniendo viva la atención del público en un universo en continua expansión. Sin embargo faltaba, a los ojos de muchos aficionados, una nueva nave de exploración, con una tripulación dispuesta a buscar "nuevos mundos y nuevas civilizaciones".

Por ello, en 1995, Paramount decidió poner en marcha una nueva serie de televisión haciendo coincidir su lanzamiento con un acontecimiento de gran relevancia. El título de la nueva serie salida de las mentes creativas de Rick Berman, Michael Piller y Jeri Taylor sería *Star Trek: Voyager,* e iba a convertirse en la serie insignia de la cadena que Paramount estaba a punto de inaugurar.

En los años 70, la productora ya había tenido la idea de crear su propia cadena de televisión, donde emitir sus productos, entre los cuales destacaba ***Star Trek***. Sin embargo, la cadena no llegó a ponerse en marcha y la segunda Serie Original que se había previsto nunca vio la luz. Aunque la saga llegó en cambio a la gran pantalla, Paramount no desechó nunca del todo la idea de fundar una cadena de su propiedad.



En 1995, dos décadas después, llegó por fin la realización de este viejo proyecto: una serie de ***Star Trek*** encabezaba la red de televisión denominada United Paramount Network. A Berman, Piller y Taylor les correspondió la misión y el honor de inventar una serie repleta de acción y aventuras, capaz de atraer a esta nueva cadena a un amplio público. No obstante, como es natural, era necesario que la misma fuera coherente con el universo de ***Star Trek***, para no perder la simpatía de los numerosos aficionados que llevaban décadas siguiendo la saga.



La idea de partida fue la de renovar de arriba abajo la serie, separándola al máximo de lo que estaba ocurriendo en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* y en las películas basadas en *Star Trek: La nueva generación*.





Berman y compañía siguieron de este modo al pie de la letra una de las sugerencias que Gene Roddenberry siempre había hecho: la galaxia es lo bastante grande como para explicar infinitas historias apasionantes.

Asistimos pues a la creación de una pequeña nave, la *U.S.S. Voyager*, con un tamaño parecido al de la *U.S.S. Enterprise* del capitán Kirk, que en el primer capítulo iba a ser lanzada al otro lado de la galaxia, a un espacio totalmente inexplorado, tan alejado del territorio de la Federación que iba a poder olvidarse de klingons, romulanos, cardasianos o jem'hadar.

En una zona del espacio totalmente inexplorada, la *U.S.S. Voyager* y su tripulación iban a enfrentarse a lo desconocido, tal como lo había hecho, treinta año antes, el capitán Kirk con su *U.S.S. Enterprise*, explorando planetas, hallando nuevas formas de vida, trabando amistades y provocando conflictos absolutamente inéditos en la historia de la saga.

Por supuesto, el objetivo final de esta odisea iba a ser la inevitable vuelta a casa, pero el viaje hacia la Federación iba a durar más de 70 años y en este lapso de tiempo nadie, a bordo de la *U.S.S. Voyager*, iba a dejar escapar la posibilidad de descubrir e investigar increíbles sucesos en el espacio, experimentando después de tanto tiempo las emociones de la exploración pura. ***Star Trek*** volvía a nacer con nueva vida gracias a la génesis de otro entorno alejado y diferente al conocido, pero igualmente fascinante.



Nueva tripulación y nuevas aventuras: el equipo de Star Trek: Voyager.

ESPACIOS INACABADOS

El poeta Giacomo Leopardi, autor del sublime poema *"El infinito"*, desde lo alto de su colina imaginaba espacios interminables y silencios infinitos... Pero nunca hubiera podido imaginar nada parecido a una... Esfera de Dyson.

ESFERA DE DYSON - Gigantesca estructura artificial de forma esférica, en cuyo centro se halla ubicada una estrella. Gracias a su calor y energía, en la superficie interior de la esfera, cuyo diámetro puede superar los 200 millones de kilómetros, se desarrollan condiciones aptas para la vida, con un área habitable equivalente a millones de planetas. La única Esfera de Dyson conocida se encuentra cerca del sistema de Norpin V, tiene una superficie interior de unos 10^{16} kilómetros cuadrados y actualmente está dehabitada. Probablemente la civilización que la creó se ha extinguido.

EFECTO HONDA - También denominado "factor de alejamiento a la velocidad de la luz", es una maniobra que permite, al pasar a velocidades de factor muy elevado cerca de una gran masa gravitacional, utilizar las ecuaciones de la teoría de la relatividad para impulsar una nave estelar en el tiempo. Dos son las ocasiones que se recuerdan en las que se utilizó este efecto: la primera para el viaje de la primera *U.S.S. Enterprise* a 1968, y la segunda en 2286, durante la crisis de la sonda alienígena que se comunicaba con las ballenas.

ASTILLEROS DE UTOPÍA PLANITIA - Ubicados en Marte, estos astilleros construyen muchas de las naves estelares de la Federación. Además de los laboratorios e instalaciones presentes en la superficie del planeta rojo, construidos en el lugar donde aterrizó la primera sonda terrestre, el Viking 2, hay muchas estructuras en órbita, entre las cuales se encuentran los diques propiamente dichos, que facilitan la construcción de las naves más grandes.



LA TRAMPA HUMANA

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Man Trap*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento y guión:
George Clayton Johnson
Producción:
Gene Roddenberry
Coproducción:
Robert H. Justman y John D.F. Black
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Howard Anderson Co.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	D. Leonard McCoy
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Grace Lee Whitney	Janice Rand
Jeanne Bal	Nancy Crater
Alfred Ryder	Robert Crater

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

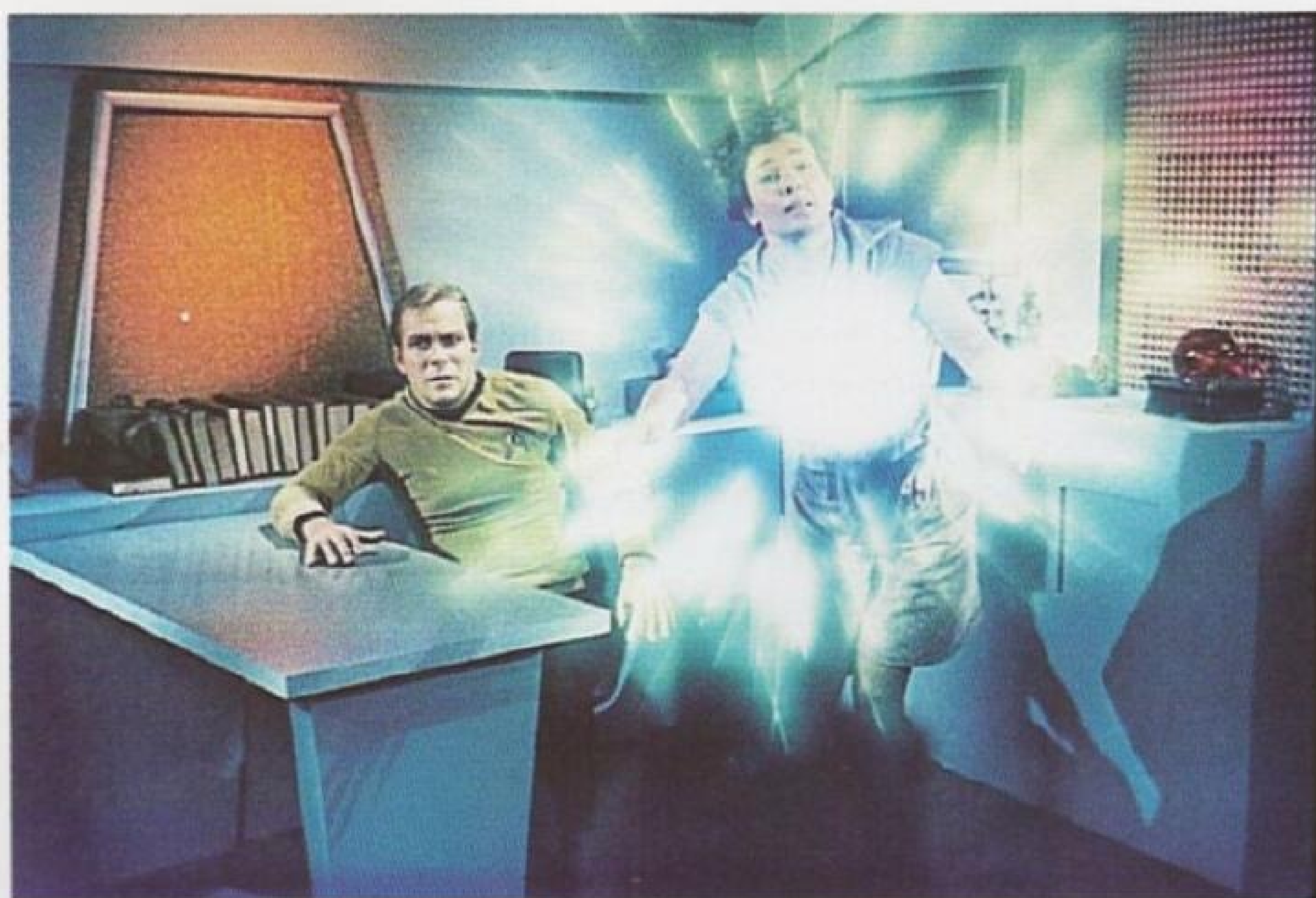
ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* llega al planeta M-113 para realizar una rutinaria visita de control a Robert y Nancy Crater, una pareja de arqueólogos que vive en el planeta. Sin embargo, la petición del suministro de una gran cantidad de sal despierta las sospechas de Kirk y los suyos, alarmados también por otros detalles curiosos: McCoy, que había sido novio de Nancy, cree volver a verla como cuando era joven, y un joven oficial la confunde con otra muchacha que había conocido muy lejos de allí. La situación pasa a ser realmente inquietante al morir un hombre por una pérdida repentina y total de las sales de su organismo...

EL MONSTRUO DE LA SAL

Con este capítulo, el ocho de septiembre de 1966, a las 20:30 horas en la costa oriental de Estados Unidos, empezó la gran aventura de ***Star Trek***. A pesar de ser el sexto en orden de producción, a ese capítulo le correspondió realizar el viaje inaugural de la nave estelar *U.S.S. Enterprise* y de su intrépida tripulación. Fueron básicamente dos los elementos que le permitieron pasar por delante de otros episodios en rodaje o incluso ya listos para la emisión. En primer lugar, la presencia de una historia impregnada de humanidad oculta tras la monstruosidad aparente de la criatura alienígena. Tal como iba a ocurrir a lo largo de toda la saga, en *La trampa humana* destacaba la ambivalencia de la situación central, hecha de matices y no de contrastes claros. El espectador, aun admirando el valor y la astucia de sus héroes al derrotar el "monstruo de la sal", el nombre que los aficionados asignaron a la criatura de M113, no podía dejar de reflexionar y sentir compasión por la dimensión trágica de la existencia de este ser alienígena,





Uno de los efectos especiales de La trampa humana, que fueron de los primeros realizados para la televisión.

El verdadero aspecto de la criatura alienígena, capaz de adoptar una infinidad de formas.



tar al público un producto nuevo.

Una buena dosis de misterio y la aparición grotesca del "monstruo" fueron las especias que dieron el toque final al capítulo que, gracias a ingredientes excelentes y una dosificación muy

ejemplar último y solitario de una raza condenada a la extinción. En segundo lugar, en esta historia aparecían prácticamente todos los personajes, pero sin presentarlos de una forma didáctica, tal como ocurre a menudo en los capítulos piloto. Las características de los personajes, sus caracteres y habilidades respectivas asomaban a través de la historia y la acción: la mejor manera de presen-

acertada, resultó ser el "entrante" ideal para la saga. Y todo ello sin contar que, con el tema de la sal situado en el centro de toda la historia, los guionistas tenían la absoluta garantía de que el episodio no iba a resultar... ¡insípido!









MÁS ALLÁ DEL TIEMPO... ¡MUERTO!

Bajo la hábil dirección de Marc Daniels, uno de los directores más queridos de la Serie Original, La trampa humana *se rodó en el plazo de seis días previsto inicialmente por la producción. Paralelamente Daniels también logró elaborar* Horas desesperadas*, el episodio siguiente, cuyo director se había ausentado por un compromiso imprevisto.*

Para ahorrar tiempo, Daniels utilizó una técnica que iba a convertirse en habitual en los platós de **Star Trek***: aprovechó todos los "tiempos muertos" entre una y otra escena, necesarios para que los técnicos ajusten cámaras, luces y decorados, y los utilizó para reunir a los actores y discutir junto con ellos modificaciones y detalles, retocar los diálogos o ensayar las escenas siguientes.*

LOS CUATRO GATOS

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Catspaw*, EE:UU. 1968

Dirigido por:
Josep Pevney
Argumento y guión:
Robert Bloch
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Gerald Fried
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	D. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Walter Koenig	Pavel Chekov
Antoinette Bower	Sylvia
Theo Marcuse	Korob

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Scott y Sulu han desaparecido misteriosamente en el planeta Pyris VII. Kirk, Spock y McCoy, que han salido en su búsqueda, encuentran una extraña construcción parecida a un castillo antiguo. En las inquietantes salas de la mansión, los oficiales descubren que Scott y Sulu han caído en una especie de trance hipnótico, provocado por el influjo de dos extraños humanoides, Sylvia y Korob, que parecen utilizar varitas mágicas y poderes sobrenaturales. Más tarde se descubrirá que los dos son en realidad alienígenas que tienen la capacidad de utilizar los miedos de los humanos, cuya forma han adoptado, y que les empuja el deseo de conquistar aquella parte de galaxia...

UN TOQUE DE MAGIA

Brujas, fantasmas, gnomos y elfos... criaturas de una infancia crédula, soberanos de los sueños más inquietos. ¿Son fragmentos inocuos de fantasía o silenciosos habitantes ancestrales de los rincones de nuestra psique? ¿Cómo explicar el encanto, el temor y la curiosidad que estas misteriosas criaturas despiertan en cada uno de nosotros, fascinados por sus portentos y por los decorados mágicos y oníricos en los que se mueven?



Kirk y Spock cara a cara con Korob, un alienígena que posee poderes ocultos.

Estas interesantes reflexiones no parecen tener nada que ver con ***Star Trek***, la saga de ciencia-ficción más "verosímil" de los inicios de la era de la televisión, la serie que hizo del "factor credibilidad" su bandera... De modo que una incursión en el mundo mágico por parte de la serie creada por Roddenberry parece ser la acostumbrada excepción que confirma la regla. Sin embargo, si miramos con detenimiento, ***Star Trek*** siempre ha seguido con mucha atención los fenómenos de la psique, sobre todo los de naturaleza colectiva. Y si pensamos que en Estados Unidos la noche de Halloween se vive con la misma participación y el mismo entusiasmo con los que nosotros vivimos los carnavales, resulta fácil comprender el interés de este capítulo, por otra parte realmente insólito.

No es ninguna casualidad que *Los cuatro gatos* se emitiera durante la semana de Halloween de 1967. Y la trama –hay que reconocerlo– se adapta muy bien a un ambiente de brujería: los decorados, el guión, los diálogos, el vestuario... todo recuerda la mezcla sugestiva de miedo, diversión y misterio que suele caracterizar la fiesta de las calabazas. Además la transformación de la alienígena Sylvia en un enorme gato negro, que desde siempre la literatura esotérica considera el animal demoníaco por excelencia, añade un toque de intriga e inquietud al conjunto. Además de ser el único capítulo que se adentra en el mundo de la magia, *Los cuatro gatos* también acoge la primera aparición del alférez Pavel Andrejevich Chekov, destinado a alegrar tripulación y espectadores con su alborozado entusiasmo y sus tenaces convicciones, entre las cuales destaca la de que cualquier invento digno de mención ha sido, siempre y en todos los casos, engendrado por la Gran Madre Rusia.



NOG

Hijo de Rom y nieto de Quark, el joven ferengi Nog ha cambiado muchísimo desde el momento en que la estación *Espacio Profundo Nueve* pasó a ser administrada por la Federación. Nog, un pequeño ladronzuelo al que su padre y su tío habían encaminado hacia los negocios lucrativos y las estafas, recibió la influencia de la tan distinta cultura humana, convirtiéndose con el paso del tiempo en el mejor amigo de Jake Sisko, el hijo del comandante de la estación espacial. El contacto con Jake fue un elemento determinante en el desarrollo de Nog; su amigo, el compañero inseparable de juegos y estudios también fue el primero en enseñarle a leer y escribir.



El contacto continuo con los humanos hizo que creciera en Nog el deseo de ampliar sus conocimientos y aspiraciones. Aun sin renegar de muchas de las características intrínsecas a los ferengis, como su gran habilidad en los negocios, Nog se esforzó en convertirse en un buen colaborador de los oficiales de la Federación, logrando, después de trabajar duro y tras estudios muy difíciles, ingresar en la Academia, lo que le convirtió en el primer ferengi en llevar el uniforme de la Flota Estelar.



Primer ferengi en llevar el uniforme de la Flota Estelar, el joven Nog encontró en Jake Sisko un amigo fiel.

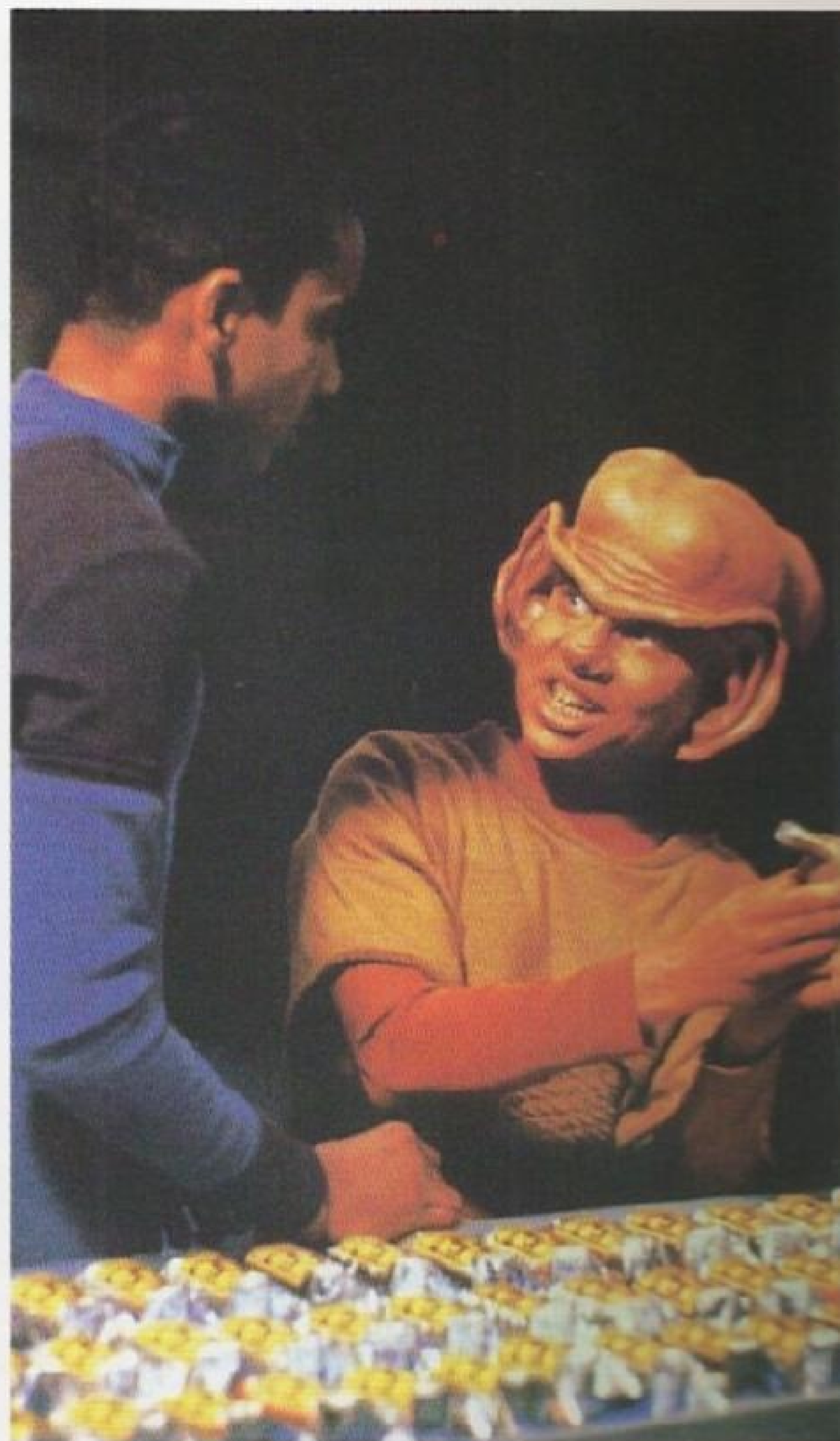
ARON EISENBERG

A pesar de haber nacido a un tiro de piedra de Hollywood, el intérprete del pequeño ferengi Nog, no se acercó enseguida al mundo del espectáculo. Aron Eisenberg, que se había criado en la comarca de Thousand Oaks, cerca de Los Angeles, tuvo que enfrentarse desde muy pequeño con graves problemas de salud: después de tres largos años de diálisis, tuvo que someterse a un trasplante de riñón cuando todavía iba a la escuela.

Después de la operación, su salud fue mejorando. Sin embargo, sus graves problemas habían retrasado el desarrollo de su físico. El proceso, largo y difícil con el cual Aron logró superar la sensación de inferioridad y marginación respecto a sus coetáneos, asumiendo finalmente su propia disminución, pasó a través del descubrimiento de la interpretación.

De hecho, sólo actuando consiguió Aron recobrar la serenidad y el equilibrio, descubriendo que su tamaño era en realidad una ventaja, y no un defecto que ocultar. Después de algunas experiencias como extra, entre otras en la película "Colors", con Sean Penn y Robert Duvall, Aron tomó clases de interpretación y contrató a un agente, consiguiendo muy pronto distintos papeles en el teatro y el cine, como en "The Horror Show".

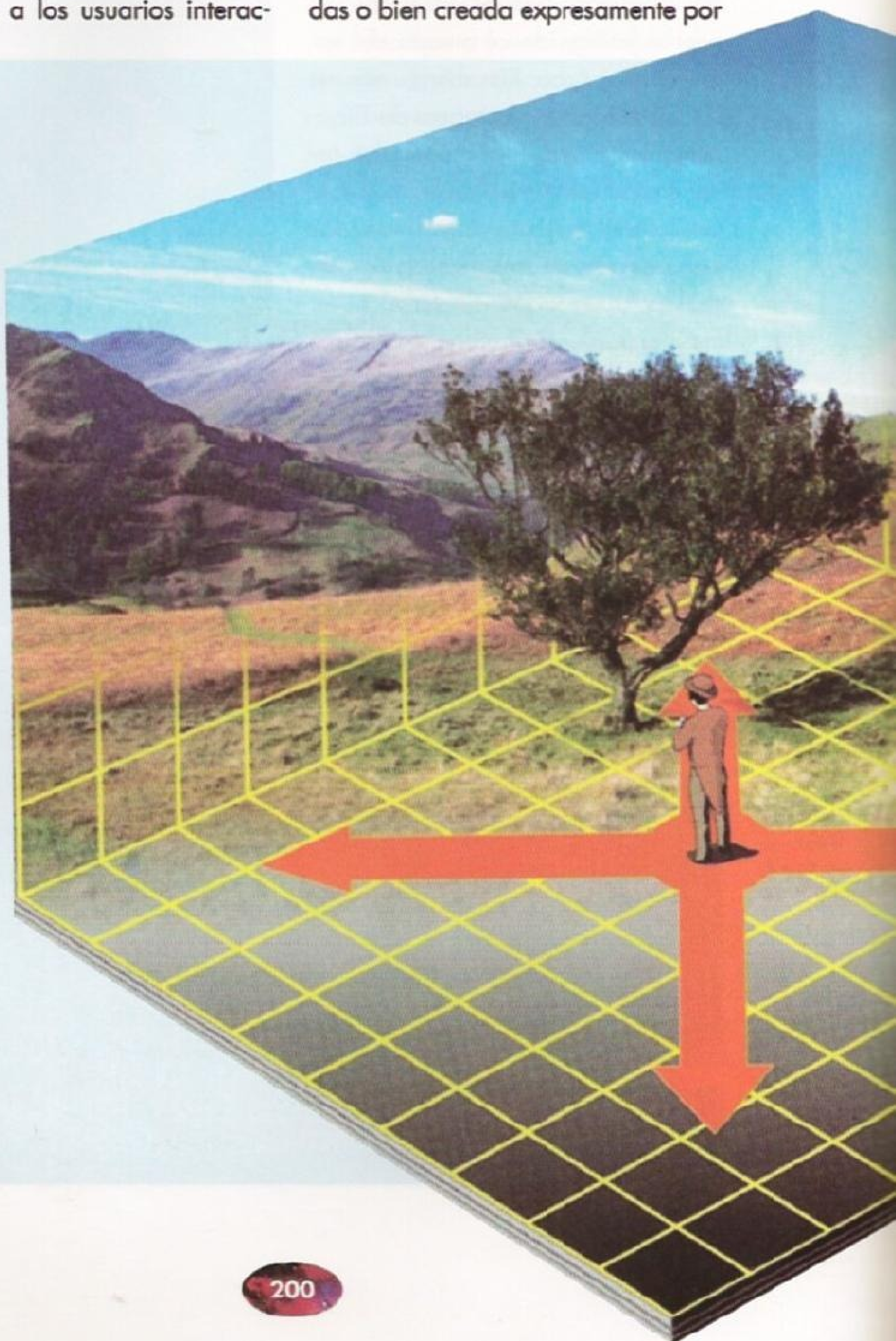
El papel que le dio la fama fue el de Nog en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, un personaje al que Aron ha dotado de una verdadera personalidad tridimensional.



La amistad con Jake Sisko hizo que el joven Nog conociera mejor a los humanos.

LA SALA DE HOLOGRAMAS

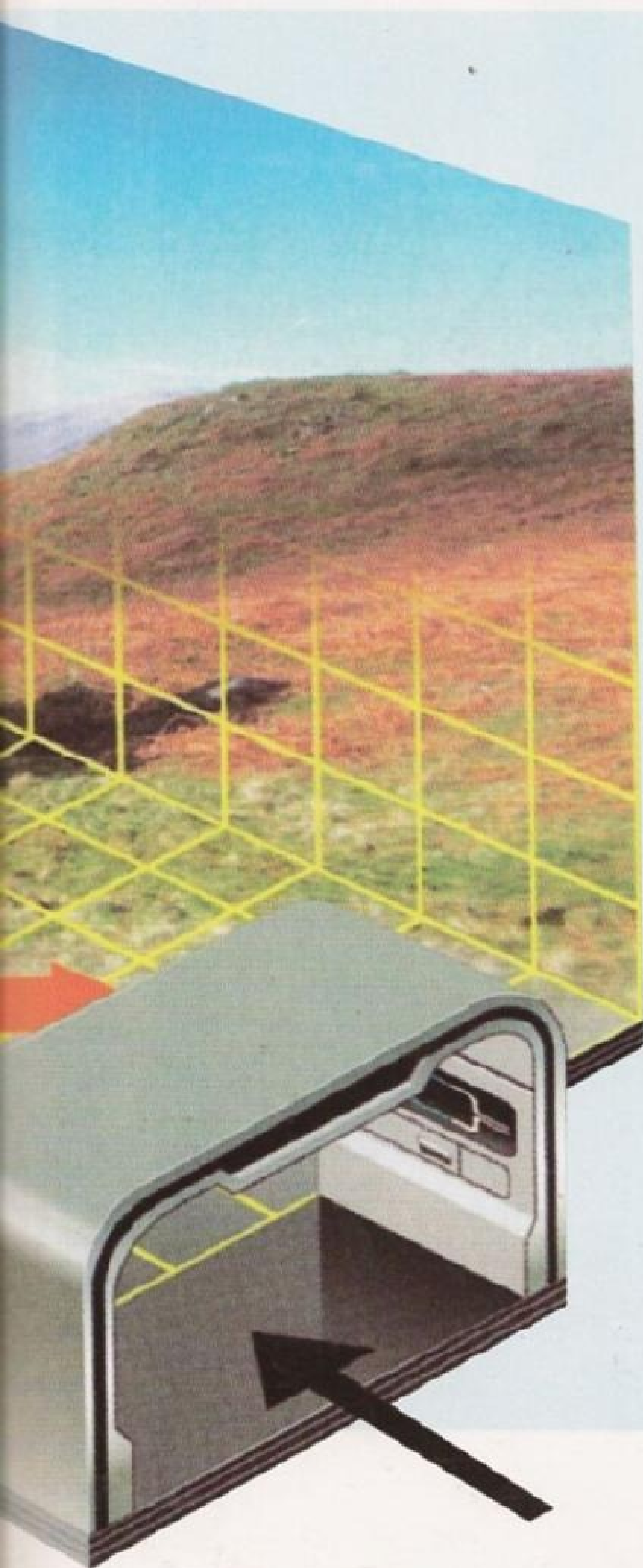
Con este nombre suele designarse al Simulador Holográfico Ambiental, que permite a los usuarios interactuar con cualquier realidad virtual, seleccionada entre las ya programadas o bien creada expresamente por



el usuario. El realismo de la ambientación, de los objetos y de los personajes simulados es casi absoluto. Ello es posible gracias a la combinación de sofisticadas tecnologías que permiten hacer sólidos los objetos y materializar todo tipo de personajes,



capaces de interactuar con el usuario en tiempo real y con una riqueza de detalles sorprendente.



Cuando se activa un programa, la habitual parrilla de la sala de hologramas deja paso a una realidad simulada tridimensional.

Utilizando transportadores, campos de fuerza y proyecciones tridimensionales, en la sala de hologramas pueden replicarse los escenarios más diversos: desde una selva ecuatorial a un glaciar nevado, desde un night-club de Nueva Orleans a un campo de béisbol con público y jugadores. Las simulaciones pueden servir tanto para juego como para entrenamiento, puesto que es posible determinar previamente el nivel de dificultad de cualquier deporte, calculando incluso el número y la fuerza de los adversarios. A fin de proteger a los jugadores imprudentes en el transcurso de simulaciones particularmente "arriesgadas", el ordenador de la sala de hologramas cuenta con un sofisticado sistema de seguridad que impide que las personas reales resulten heridas o muertas accidentalmente.

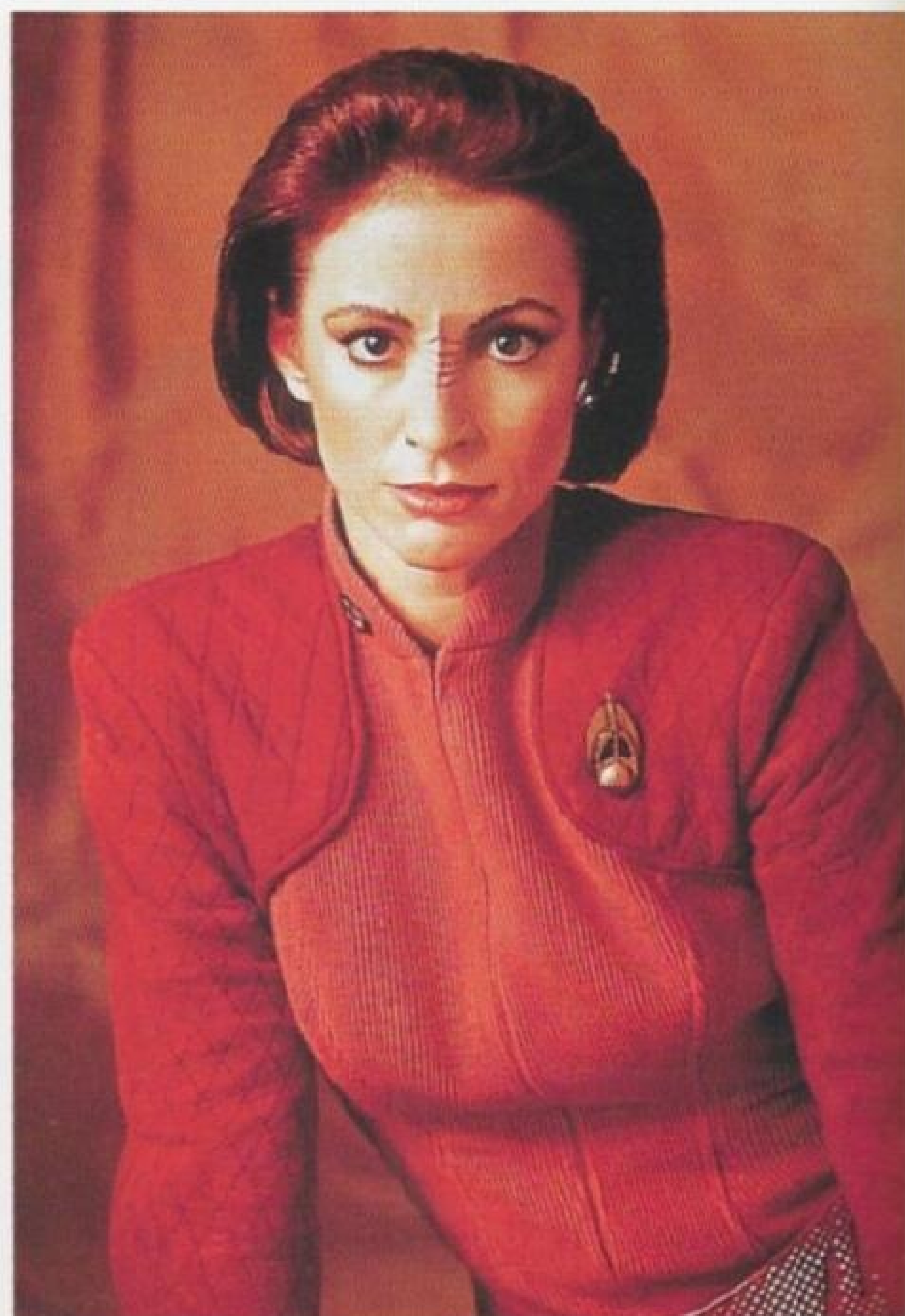
El acceso a la sala de hologramas se realiza a través de un arco en el cual está ubicado un panel para la selección de los programas.

LOS BAROJANOS: UN PUEBLO, UNA FE

Esta raza humanoide, originaria del planeta Bajor, alcanzó el cenit de su cultura cuando en la Tierra los seres humanos ni siquiera habían alcanzado el nivel de la postura erguida. Pueblo de convicciones claramente pacíficas y espirituales, los bajoranos destacaron en todas las artes, y muchos de los personajes más importantes de su historia son arquitectos, filósofos y poetas.

La religión es uno de los pilares de la cultura bajorana y está basada en la fe en los Profetas, entes que viven en el Templo Celestial, que más tarde resultaría ser el túnel espacial que enlaza el espacio bajorano con el Cuadrante Gamma. Los Profetas hablan a los bajoranos a través de los denominados Nueve Orbes, que son utilizados, cada uno de ellos según sus características, para explorar los destinos y las capacidades de los fieles. Los sacerdotes son los depositarios de las verdades religiosas, además de figuras fundamentales también en el ámbito político. Pertenecen a distintos grupos que siguen a líderes espirituales, llamados vedek, y les guía un jefe, denominado kai, elegido por la asamblea de los vedeks.

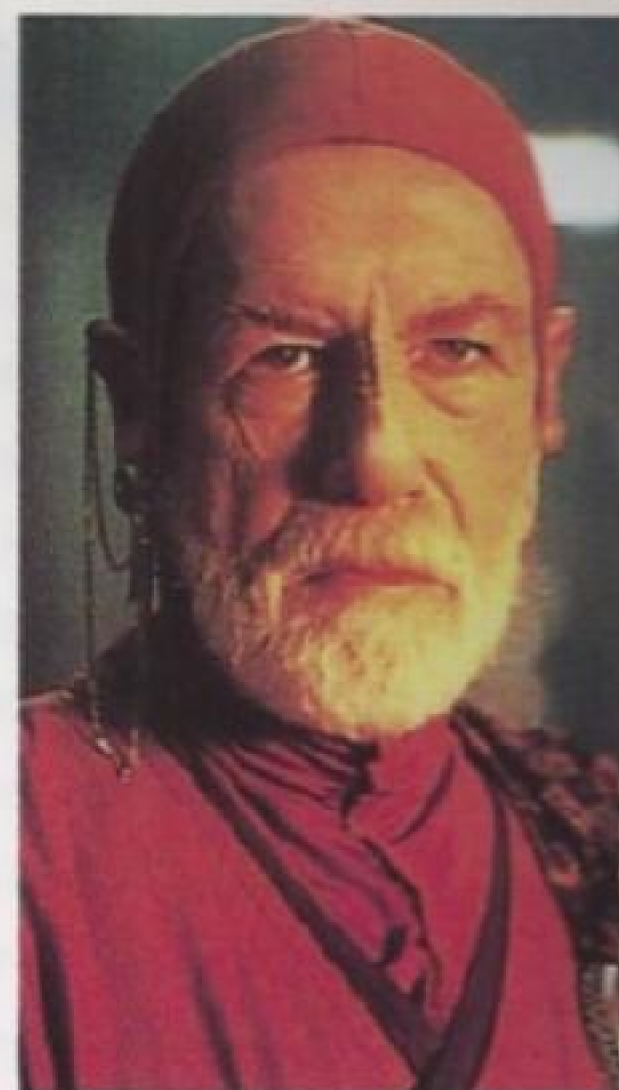
Estos singulares personajes religiosos tienen la misión de leer e interpretar las Profecías, que constituyen la guía absoluta según la cual Bajor vive y se mueve. Una de las profecías anunciaba la futura llegada de un Emisario de los Profetas que iba a devolver paz y libertad al pueblo bajorano tras la larga ocupación cardasiana. Cuando, después de más de sesenta años de dominio cardasiano, llegó la liberación gracias a la Federación, representada



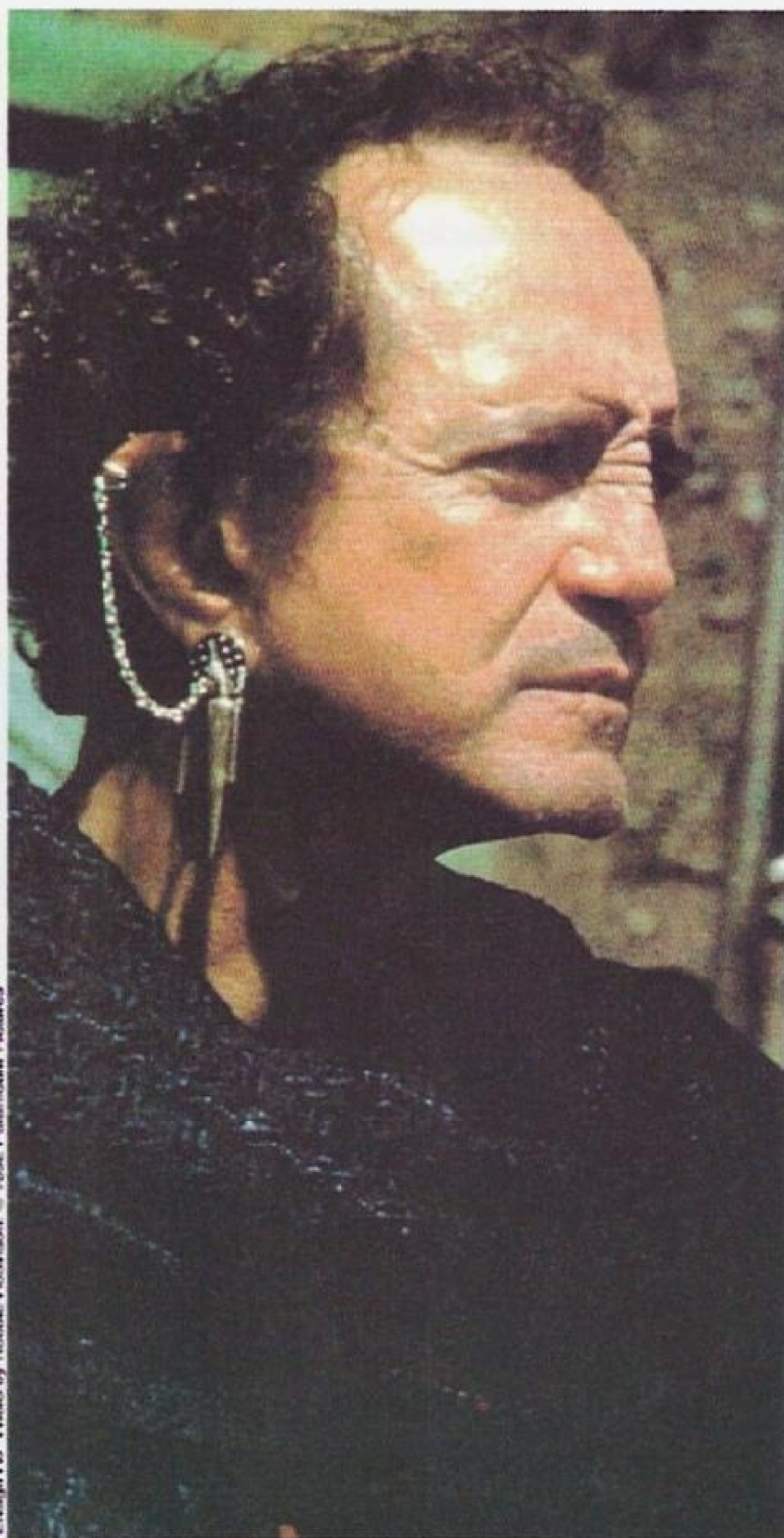
Kira Nerys, oficial de enlace bajorano destinado a Espacio Profundo Nueve.

en Bajor por Benjamín Sisko, éste fue identificado con el tan esperado Emisario.

Actualmente, Bajor sigue teniendo grandes dificultades para recuperarse de la gran explotación a la que fue sometida por los cardasianos, durante la cual el pueblo se vio obligado a modificar muchas de sus enraizadas costumbres para poder luchar contra el invasor. Pero la ocupación, al menos, sirvió para que los bajoranos descubrieran que estaban dotados, además de un gran sentido artístico, de un fuerte criterio práctico, y de un gran orgullo y voluntad de supervivencia. Sin embargo, muchas de las tradiciones bajoranas han permanecido intactas; entre ellas el uso de los nombres de familia, que siempre preceden al nombre y que desde tiempos inmemoriales son motivo de gran orgullo. Otra costumbre consiste en llevar pendientes rituales, distintos para cada persona, en la oreja derecha. Finalmente, el pueblo bajorano está por tradición muy ligado a la tierra y ello explica por qué los cultivos de cualquier tipo constituyen una faceta importante en la vida de muchos bajoranos. No obstante la agricultura no ha representado un obstáculo para el fuerte desarrollo tecnológico, tan antiguo que uno de los primeros vehículos espaciales bajoranos, un velero solar, logró alcanzar el túnel espacial más de dos siglos antes de la ocupación cardasiana.



Un monje bajorano con su traje tradicional.



El pendiente de los bajoranos, que siempre se lleva en la oreja derecha, tiene un profundo significado espiritual, y es diferente para cada persona.

CIFRAS MEGALÍTICAS

Ya se ha mencionado antes la enorme cantidad de objetos de coleccionista producidos por la saga de ***Star Trek*** a lo largo de las décadas, pero nunca las cifras que mueve este verdadero "universo paralelo".

Los centenares de puestos que asisten con regularidad a todas las grandes convenciones estadounidenses constituyen un indicador fiable de las cifras astronómicas del mercado que gravita alrededor de los productos vinculados a ***Star Trek***. Este mercado se remonta a los años de la Serie Original. En el libro "Inside Star Trek", de Herb Solow y Robert Justman, se explica cómo al final de la producción, cuando la NBC canceló de forma definitiva ***Star Trek***, los estudios recibieron la "visita" de unos desconocidos, que se llevaron muchos objetos del atrezzo. Tras estos primeros artículos la lucha de los aficionados para conseguir algún objeto llevó a algunos a pagar hasta 1.000 dólares (de entonces) por un par de orejas usadas del señor Spock.

La revista* Star Trek Communicator *incluye un catálogo de más de 20 páginas con todos los objetos que cualquier fan podría desear.







En "The Official Price Guide to Star Trek and Star Wars Collectibles", un volumen publicado en el año 1987, constaba el listado de todos los objetos relacionados con ***Star Trek***. Aquí tenemos alguńos precios (en dólares de la época): un muñeco que representaba un andoriano valía 300 dólares; unos esquemas técnicos de la *U.S.S. Enterprise,* 150 dólares y un viedeojuego sobre la primera película podía llegar a costar hasta 2.500 dólares. Incluso un simple cartel original del primer largometraje podía alcanzar sumas respetables: ¡hasta 100 dólares!

De 1987 a nuestros días los cosas han cambiado algo. Ahora la noticia no estriba en los precios, sino más bien en la selección de artículos. Al abrir un número cualquiera de la revista "Star Trek Communicator" del Club de Fans oficial americano podemos encontrar impresos de pedido de ... ¡cualquier cosa!

Si se prefiere la compra directa, basta con visitar una de las tiendas españolas que se han especializado en este sector, que disponen de una variada oferta de artículos de importación. Estos puntos de venta están aún poco difundidos si los comparamos con su accesibilidad en el mercado norteamericano, o incluso inglés o francés, pero se están multiplicando rápidamente, más allá incluso de las grandes ciudades. En estas tiendas, los fans podrán finalmente "materializar" muchos de sus sueños. El público español parece componerse sobre todo de decoradores amateurs, pues busca sobre todo objetos de adorno: pósters, cortinas de ducha, modelos de las diferentes naves estelares, platos conmemorativos en cerámica, cajas de galletas o imanes para nevera son algunos de los objetos más solicitados. En el apartado de objetos de regalo compiten los adminículos de escritorio, como mousepads, plumas y relojes, y los llaveros en forma de tricorder. Y en cuanto a la indumentaria, la pieza más solicitada es sin duda el uniforme del capitán Kirk, decorado con el indispensable símbolo.



Desde la época de la Serie Original, la producción de objetos relacionados con Star Trek ha crecido de forma exponencial, dando vida a un rico mercado.

LOS NUMEROSOS ROSTROS DE LA NUEVA SERIE

La tripulación de la nueva *U.S.S. Voyager*, perdida en el Cuadrante Delta de la galaxia, y a más de 700.000 años luz de la Federación, tenía que estar dotada de todas las características que gustan al público. Para crear los nuevos héroes, los autores se inspiraron en algunos de los mejores personajes que habían aparecido a lo largo de la saga y desde el primer momento quisieron introducir una presencia que desde hacía demasiado tiempo se echaba de menos en una serie de ***Star Trek***: un héroe vulcano. De hecho, desde los tiempos de la Serie Original no se habían vuelto a ver vulcanos en papeles de cierta importancia, dignos de ser comparados con el mítico Spock. La aparición de Tuvok, que es el vulcano que se encuentra a bordo de la *U.S.S. Voyager*, iba a compensar esta falta.

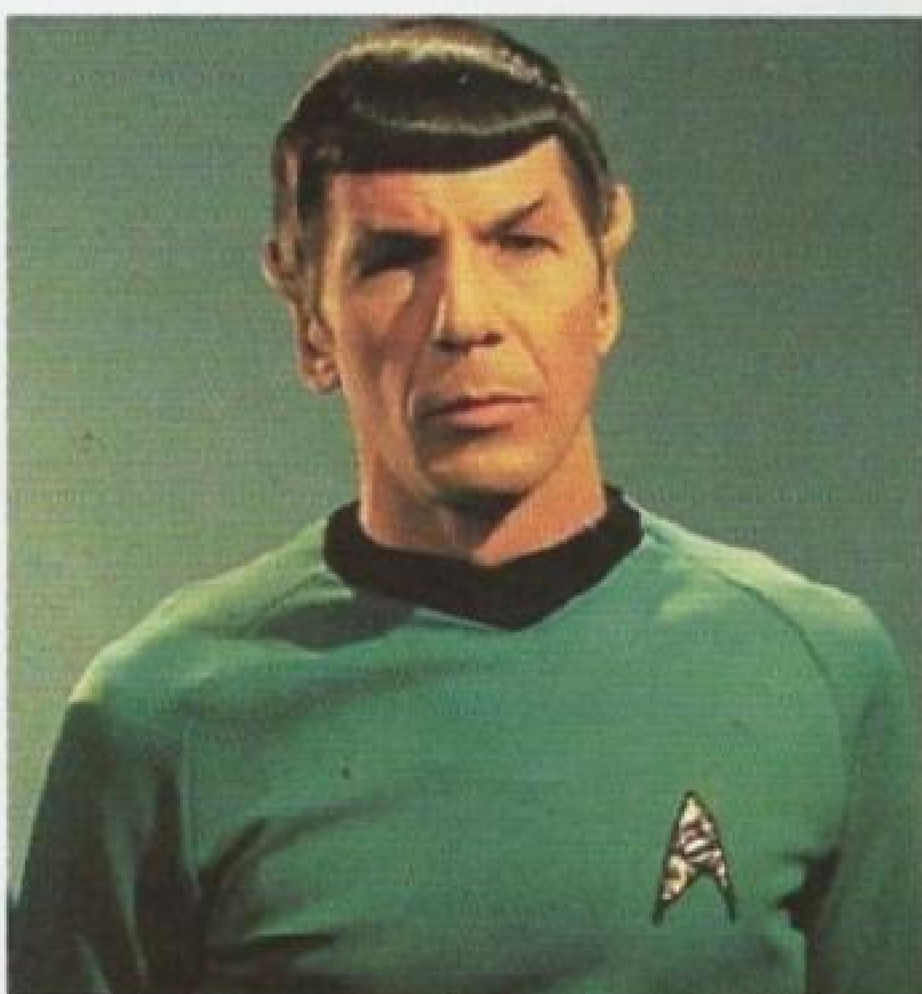
Con el deseo de evitar comparaciones demasiado directas con el popular vulcano inventado treinta años antes por Gene Roddenberry, los creadores del personaje decidieron que Tuvok iba a ser un vulcano puro, sin la mitad humana que había caracterizado la personalidad de Spock, y que no iba a desempeñar el papel de oficial científico, sino el de jefe de seguridad. Su intérprete, además, iba a ser un actor de color. Para ganarse las simpatías del público más joven, se creó a Harry Kim, un alférez recién graduado, interpretado por un actor de origen oriental. Estas características lo definían como el heredero ideal de los dos héroes más jóvenes de la Serie Original: Chekov y Sulu. Otro personaje joven salió directamente del capítulo *The First Duty* de *Star Trek: La nueva generación*, donde había hecho su aparición el cadete Locarno. Los rasgos de este singular personaje se trasladaron al rebelde Tom Paris de la *U.S.S. Voyager*; un papel tan peculiar que, al final de las audiciones para la elección del intérprete, los productores tuvieron que reconocer que el actor perfecto para este papel ¡seguía siendo el intérprete de Locarno!

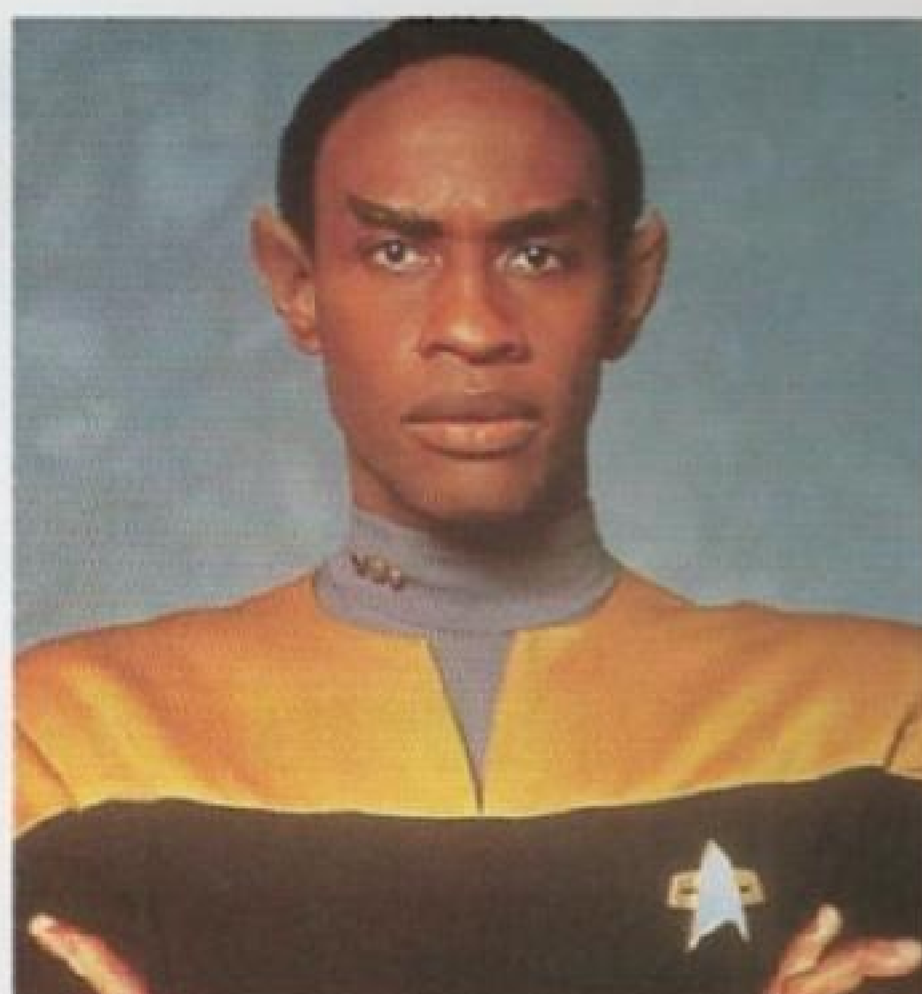
De *Star Trek: La nueva generación* llegó también otra "inspiración", esta vez en el frente femenino. Una de las mujeres más fuertes y queridas por los aficionados había sido la contradictoria K'Ehleyr, la compañera de Worf, mitad klingon y mitad humana; pensando en ella fue creado el personaje de B'Elanna Torres. Finalmente, del capítulo *Journey's End* salió la idea de introducir un personaje











Dos vulcanos frente a frente: Spock, el mítico oficial científico de la Serie Original y Tuvok, jefe de seguridad en la U.S.S. Voyager.

de origen nativo americano. Así nació Chakotay, a través del cual, al cabo de tanto tiempo, se volvía a dar relevancia a las minorías étnicas.

También hubo, por supuesto, personajes completamente nuevos, como los dos compañeros de viaje de la tripulación, nativos del Cuadrante Delta: el divertido Neelix y la dulce Kes. La verdadera novedad sin embargo consistió en la elección de los personajes del médico de a bordo y del capitán. El primero no iba a tener ni siquiera un nombre, puesto que en realidad no iba a tratarse de un ser vivo, sino de un programa holográfico. Alegoría de la inteligencia artificial y punto de vista imparcial sobre defectos y cualidades de la humanidad de a bordo, el doctor iba a adquirir muy pronto una personalidad compleja y encantadora, convirtiéndose muy pronto en el personaje más querido por los aficionados nuevos y antiguos.

Por lo que se refiere al capitán, con una palabra basta: ¡mujer! Tras romper los esquemas en *Star Trek: La nueva generación* con Picard, un capitán ya no tan joven y... calvo, después de situar al frente de *Espacio Profundo Nueve* a Sisko, un hombre de color con una fuerte personalidad afro-americana, había llegado el momento de poner a una mujer al mando. Kathryn Janeway iba a ser una excelente profesional, que tiene en su historial una dilatada práctica como oficial científico y que cuenta al mismo tiempo con muchas características típicamente femeninas: del romanticismo al instinto maternal, del sentido de protección al gusto por la belleza.

En definitiva la *U.S.S. Voyager* iba a contar con una tripulación de personajes diversos y fascinantes, capaces de enfrentarse a las mil aventuras de un viaje que todavía prosigue en la actualidad.

continuará

HAY CAMPOS Y CAMPOS

Hay que olvidarse de los campos que acogen cultivos de trigo o patatas, de los de fútbol y de los que sirven de escenario a amoríos a la luz de la luna, procurando recordar en cambio las nociones científicas asimiladas en los años del instituto.
¡Los campos de ***Star Trek*** son algo serio y complejo y exigen un cierto grado de concentración!

CAMPO BIO-REGENERADOR - Utilizado en algunas aplicaciones médicas, sirve básicamente para acelerar el crecimiento de tejidos orgánicos en condiciones controladas. El uso de este campo es muy variable: del estudio de la multiplicación de células tumorales desconocidas a la aceleración de los procesos de curación en los trasplantes de tejidos.

CAMPO DE CONTENCIÓN ANULAR - Es un campo de energía complementaria que se utiliza en casos de transportes de especial dificultad debidos a condiciones ambientales críticas o a la peligrosidad del objeto transportado. De forma cilíndrica, este campo logra mantener en su interior la energía utilizada por el transportador, evitando su dispersión, y sobre todo protegiéndola de interferencias externas. Se suele utilizar durante tempestades magnéticas planetarias o en presencia de radiación.

CAMPO DE COMPRESIÓN SUBESPACIAL - Fenómeno sumamente peligroso que se registra cuando, en el interior del mismo campo de hiperespacio, coexisten distintos niveles de potencial. Ello provoca la diferenciación de la densidad inercial del objeto que se halla en el interior del campo subespacial, sometiéndolo a un terrible estrés estructural. En casos extremos estas diferencias inerciales desembocan en una compresión de tanta intensidad que puede deformar o incluso destruir el objeto a nivel subatómico.



EL ESCUDERO DE GOTHOS

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Squire of Gothos*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Don McDougall
Argumento y guión:
Paul Schneider
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Film Effects of Hollywood
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
William Campbell	Trelane
Richard Carlyle	Jaeger

Producción:
Desilu en asociación
con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Trelane, un extraño alienígena que aparece bajo forma humanoide, se adueña de la nave *U.S.S. Enterprise*. Sin poder salir de la órbita del planeta en el que reside el extraño personaje, Kirk y su tripulación tienen que enfrentarse a las extrañas situaciones que éste les impone. Primero les invita a una curiosa cena al estilo del siglo XIX, para luego obligarles a participar en juegos cada vez más crueles y absurdos: "pasatiempos" inspirados en momentos históricos de la Tierra de la que el alienígena es a su manera un estudioso, y de los que Kirk y los suyos lograrán librarse sólo con muchas dificultades.

MALIGNOS, CARA A CARA

Los aficionados de ***Star Trek*** lo saben bien: cuando uno ama, lo hace de forma incondicional, sin distinciones, sin diferencias. Buenos y malos, feos y hermosos, en el corazón de los fans hay lugar para todos ellos, incluso para tipejos como Trelane, el mítico protagonista de *El escudero de Gothos*, el inolvidable capítulo de la Serie Original.

El todopoderoso caballero del misterioso planeta, que al final resulta ser simplemente un niño que juega contra la voluntad de sus padres, es uno de los personajes que más han marcado la imaginación de los aficionados. Su crueldad infantil y la amenaza que representa, al poseer poderes que van más allá de su comprensión... y de su control, le convirtieron en uno de los "malos" más queridos por los fans.







Y puesto que el corazón no olvida, el recuerdo de los aficionados es duradero: al cabo de unos pocos años, con la llegada de *Star Trek: La nueva generación*, Trelane y sus padres, también todopoderosos, fueron comparados a



Uhura y otra oficial son raptadas por Trelane.

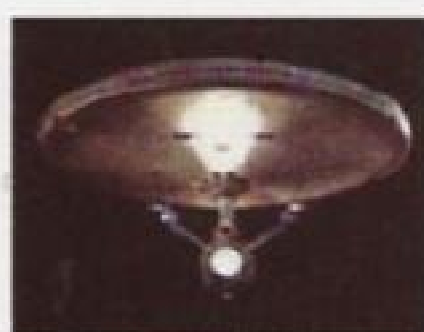
menudo con el personaje de Q, también antipático e irrefrenable. En la "Star Trek Encyclopedia", importante texto de referencia para los aficionados, puede leerse que esta comparación, aunque lógica y prácticamente automática, nunca fue admitida oficialmente por los autores de la saga. La personalidad, la actitud y los poderes de Trelane y de Q los convierten sin embargo, para todo el mundo, en "hermanos de sangre" realmente únicos, hasta el punto que en 1995 fueron protagonistas de una interesante novela de Peter David inspirada en la saga de ***Star Trek***, "Q-Squared".



Los tres oficiales de la U.S.S. Enterprise se enfrentan a una situación realmente extraña.

La gran popularidad de Trelane debe mucho a la actuación magistral de William Campbell, un actor que los aficionados llegaron a querer muchísimo. Campbell también interpretó en la Serie Original el papel del klingon Koloth, famoso por haberse enfrentado a los pequeños y prolíficos tribbles. William Campbell volvió recientemente a la saga, también en el papel de Koloth, como protagonista de *Blood Oath*, un episodio de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve.*





PIEZA DE COLECCIONISTA

Para amueblar las suntuosas estancias de Trelane de Gothos, los decoradores no dudaron en echar mano de los almacenes de la Paramount, recogiendo piezas históricas procedentes de películas inolvidables y magníficas firmadas por gente como Cecil B. De Mille... También se dedicaron a hurgar entre los "desechos" de capítulos anteriores de **Star Trek** *y les pareció simpático colocar, en uno de los nichos de la colección de especies alienígenas del mítico Trelane, el "monstruo de la sal" visto en* La trampa humana.

SÍNDROME DE INMUNIDAD

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Immunity Syndrome*, EE:UU. 1968

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumento y guión:
Robert Sabaroff
Producción:
John Meredyth Lucas
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Director artístico:
Walter M. Jefferies
Música:
Sol Kaplan y Fred Steiner
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
Walter Koenig	Pavel Chekov
Nichelle Nichols	Uhura
Majel Barret	Christine Chapel
John Winston	Kyle

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Durante la exploración de una región desconocida, la *U.S.S. Enterprise* encuentra una enorme forma de vida alienígena: una única e inmensa célula viva que está destruyendo un sector del espacio, con efectos que pueden llegar a afectar todo el universo. Kirk es consciente de que la *U.S.S. Enterprise* debe actuar, aunque los efectos destructivos empiecen a manifestarse entre la tripulación. ¡Spock descubre que la célula está a punto de llevar a cabo una mitosis! Antes de que pueda dividirse en dos, es necesario destruirla, conduciendo una lanzadera hasta su interior para desintegrar el núcleo...

BARATO Y EFECTIVO

El amor de Kirk por su nave y su tripulación, las discusiones entre McCoy y Spock, la misión desesperada de la *U.S.S. Enterprise* que se arriesga a ser destruida para salvar el universo conocido... Son estos los elementos de éxito presentes en *Síndrome de inmunidad*, otro interesante capítulo que contribuye, una vez más, a justificar la gran fama de la Serie Original de ***Star Trek***. Pero, más allá de la magnífica interpretación y de lo apasionante de la historia, lo que sin duda destacó ante la mirada asombrada de los primeros espectadores de *Síndrome de inmunidad* fue la enorme célula espacial. Dejando aparte su tamaño, la célula espacial es un buen ejemplo de cómo puede convertirse en "co-protagonista" de un capítulo algo que en realidad no actúa, un efecto especial que podemos tranquilamente definir como completamente desprovisto de dotes de interpretación.







Para mantener los costes de la serie se solían producir capítulos en los que no fueran necesarias la presencia de actores invitados o el rodaje de exteriores. Tanto los primeros como los segundos, actores y decorados, cuestan dinero, y no recurrir a ellos representa un ahorro importante. Se utilizan entonces efectos especiales capaces de reemplazar decorados exóticos y nombres conocidos.



Spock "siente" la destrucción de la U.S.S. Intrepid.

El "celulón", realizado por la Vanderveer Photo Effects, empresa productora de muchos de los efectos que aparecen en los capítulos de la Serie Original, resultó ser muy creíble, y las escenas en las que aparece al lado de la *U.S.S. Enterprise* se cuentan entre las mejores que se hubieran realizado hasta entonces, constituyendo una verdadera piedra de toque en la historia de los efectos especiales.

El efecto en el público fue, sin lugar a dudas, fuerte e inolvidable, hasta tal punto que hoy se sigue explicando la anécdota, casi una leyenda en el mundo de ***Star Trek***, de un profesor de biología de la universidad de Boston que utilizó las imágenes de *Síndrome de inmunidad* para uno de sus exámenes del curso de microbiología. El efecto especial era tan realista que algunos de sus alumnos no dudaron en identificar en la "célula espacial" un verdadero microorganismo... sin darse cuenta de que se trataba de un conjunto de efectos fotográficos que simulaban una realidad inexistente.

GARAK

Es el único cardasiano que se quedó en *Espacio Profundo Nueve* tras la retirada de la Alianza Cardasiana de la estación espacial. Aunque sea miembro de la raza de sus ex opresores, Garak goza de buena aceptación por parte de los bajoranos que viven en *Espacio Profundo Nueve,* porque al fin y al cabo sólo es un tranquilo sastre que se ocupa de su tienda en el Paseo. No obstante, su pasado es mucho más agitado que el de un simple sastre. Relacionado con el líder de la Orden Obsidiana, el terrible servicio secreto cardasiano, Garak era considerado en su época uno de los espías más hábiles y astutos del imperio, hasta que algunas de sus actuaciones deshonrosas le llevaron al exilio. Al resultar "incómodo" para los cardasianos, Garak no tiene la posibilidad de volver a Cardasia, pero su presencia en la estación y los numerosos contactos que sigue teniendo en su patria le convierten en el "enlace" ideal entre Cardasia y *Espacio Profundo Nueve.* Durante la administración federal de la estación, Garak se hizo muy amigo del doctor Julian Bashir, con el cual mantiene a menudo conversaciones filosóficas y literarias durante los almuerzos. Gracias a su gran habilidad para explicar historias, tanto versiones elaboradas de la verdad como mentiras plausibles, Garak logra cautivar a cualquier oyente, aunque naturalmente nadie puede decidir con exactitud cuándo el presunto sastre dice la verdad o miente.



¿Sastre o espía? La ambigüedad es uno de los rasgos más destacados de Garak, el único cardasiano que queda en Espacio Profundo Nueve.

ANDREW ROBINSON

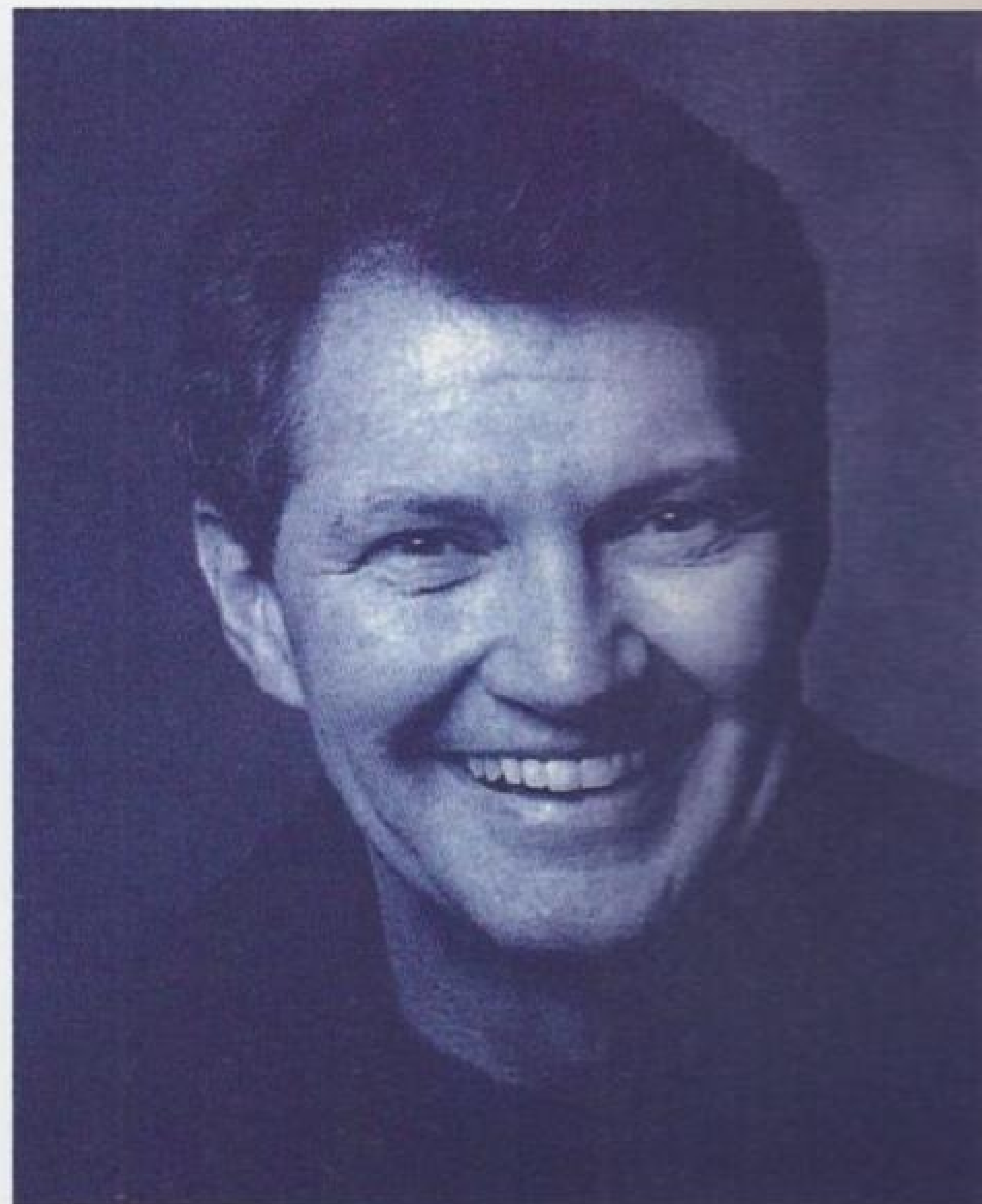
Andrew Robinson, nacido en Nueva Inglaterra en 1942, desde pequeño manifestó su deseo de actuar. Empezó a pisar los escenarios con diez años, en la escuela de Rhode Island, en la cual un profesor proponía un programa de dramaturgia muy elaborado. En aquella época Robinson no pensaba siquiera en una carrera de actor propiamente dicha, sino sólo en el placer de actuar. No obstante, su capacidad innata no tardó en manifestarse, y encontró estímulos también en la universidad, donde un profesor de historia le aconsejó que fuera a estudiar interpretación a Londres.

Fue precisamente durante su período de estudios en la London Academy of Music and Dramatic Arts cuando Robinson decidió convertirse en actor profesional. Tras su primer, clamoroso triunfo interpretando a Constantin en el drama de Anton Chekov "La gaviota", el joven actor quedó tan impresionado que decidió dedicarse a ello el resto de su vida.

La primera película en la cual trabajó fue "Harry el Sucio" ("Dirty Harry"), en 1971, del director Don Siegel, junto a Clint Eastwood.

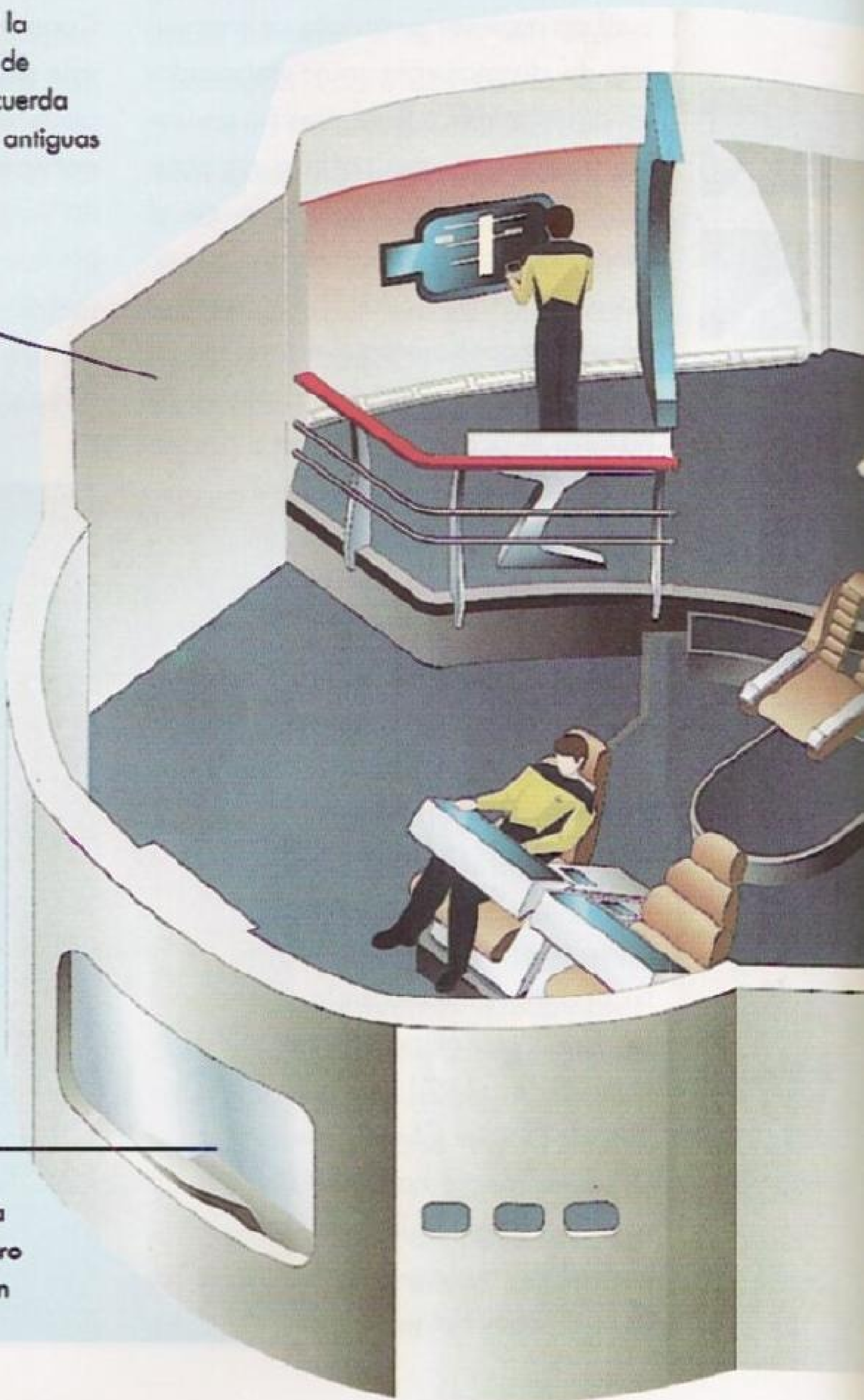
Desde entonces han sido muchos los papeles que ha interpretado en la pantalla grande y aun más numerosas sus apariciones televisivas en series famosas. Sin embargo, el papel que le ha dado las satisfacciones más grandes es con toda probabilidad el del sastre Garak en la serie *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*. Cuando se presentó al casting para este papel, Robinson ni siquiera sospechaba que este personaje iba a evolucionar hasta convertirse en uno de los preferidos por los aficionados; ahora está ansioso por trabajar en nuevos capítulos para añadir otras piezas al rompecabezas del misterioso pasado de Garak.

Andrew Robinson ha conseguido crear un personaje fascinante con Garak.



EL PUENTE DE COMBATE

En las naves de clase *Galaxy*, que cuentan con la posibilidad de separar la sección de proa, donde se encuentra el puente de mando, de la sección de ingeniería, tiene que haber un puente "de reserva" desde el



Ubicado en la parte superior de la sección de ingeniería, el puente de combate tiene un diseño que recuerda muy de cerca los puentes de las antiguas naves de la Flota Estelar, como las de clase *Constitution*

La pantalla del puente de combate es mucho más pequeña que la del puente de mando, pero se encuentra en idéntica posición

cual poder controlar esta última sección tras la separación. Este segundo puente, denominado puente de combate, reemplaza al puente principal. Se puede acceder al mismo a través de un turboascensor especial que se activa justo antes de que llegue a producirse la separación de ambas secciones.

Muy funcional, el puente de combate ha sustituido en todo al centro de control auxiliar que se encontraba, por ejemplo, en las naves auxiliares de clase *Constitution*.

Desde la estación táctica ubicada tras el puesto del capitán, el oficial de seguridad tiene acceso a todas las armas de la sección de ingeniería



En situaciones de emergencia, tras poner a salvo a la mayoría de la tripulación en la sección de disco, el capitán y un reducido número de oficiales se trasladan al puente de combate para ejecutar la separación de las dos secciones de la nave, en la foto. Más pequeño y austero que el puente de mando principal, el puente de combate de las naves de clase Galaxy consta del puesto central del capitán, de las dos consolas del piloto y de navegación y de tres posiciones tácticas ubicadas en la zona posterior.

La experiencia de los pocos oficiales necesarios para conducir una nave en casos de emergencia se convierte en un factor básico cuando se trata de luchar contra un enemigo. Por esta razón, al mando del capitán, se convoca a los mejores oficiales navegadores y a tres oficiales tácticos y de seguridad, mientras que un oficial de confianza permanece al mando de la sección de disco.

Por una puerta se accede a la sala privada del capitán, que se utiliza raras veces pero que puede resultar útil para diseñar estrategias y líneas de actuación



VENGA, UN APRETÓN DE MANOS!



*La saga de **Star Trek** tiene el mérito de haber descrito un futuro en el cual las relaciones afectivas, familiares y de amistad revisten una enorme importancia.*

Telefonía móvil, e-mail, internet: ¿es ese realmente el futuro de las relaciones personales? Esperemos que no, sino que se reduzca el empleo, tal vez excesivo, de esas relaciones asépticas, traducidas por cables electrónicos y fibras ópticas.

No se trata de ninguna herejía: bienvenido sea el progreso de la técnica en las comunicaciones, que servirá como soporte a un mejor desarrollo de nuestra sociedad; pero no hay que olvidar que no es el fin del desarrollo mismo. El ser humano es por definición un animal social, que necesita el contacto con sus propios semejantes. Una población que tuviera que basarse exclusivamente en relaciones sociales "artificiales" estaría con toda probabilidad abocada al fracaso. Un ejemplo de ello lo encontramos en "Hello Denise!", una película reciente de H. Salwen, a mitad de camino entre la parodia y la sociología fantástica, en la cual los distintos personajes se relacionan sólo por cable o satélite, hasta el punto de perder la capacidad, o la voluntad, de encontrarse personalmente, reduciendo sus vidas a unos desiertos de soledad.

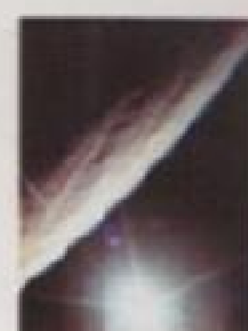


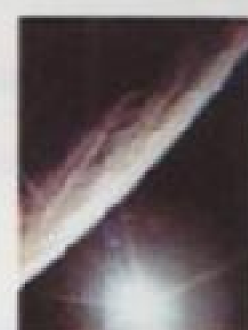


Al respecto, también la ciencia-ficción más clásica sugirió a menudo que la disminución de contactos humanos llevaría a nuestra especie hacia una existencia estéril y apática. Robert Silverberg, por ejemplo, describe en una reciente novela una sociedad caracterizada por una marcada dicotomía: por un lado los terrestres y por la otra los nuevos pioneros. Los primeros deciden permanecer en el viejo planeta con una sociedad en decadencia y sin ambicio-

nes de desarrollo en la cual los contactos interpersonales están reducidos a su mínima expresión, mientras que los segundos se lanzan, a bordo de modernas caravanas, al descubrimiento de nuevas fronteras; serán éstos últimos los depositarios de los genes del género humano.

¿Y cuál será el futuro de la familia? Aunque siempre evocada con entusiasmo, el triunfo de una vida familiar cualitativamente mejor, caracterizada por el aumento de atención hacia los niños y por relaciones afectivas basadas en el diálogo y el intercambio de opiniones, se ha visto una y otra vez desmentido por la ciencia-ficción, cuyos valientes héroes, siempre ocupados con el logro de objetivos muy difíciles, suelen tener a sus espaldas experiencias familiares desastrosas. En "Atmósfera cero", el protagonista, interpretado por Sean Connery, antes que renunciar a la "caza de los malos" se conforma con que su mujer y su hijo abandonen la estación espacial y regresen a la Tierra, en un viaje que significa ¡una separación de 4 años! Mucho peor lo tiene la teniente Ripley, heroína de los distintos "Alien", que acaba navegando sin rumbo por el espacio en un estado de hibernación que va a durar más de 70 años; al despertar todos los que conocía estarán muertos y enterrados.

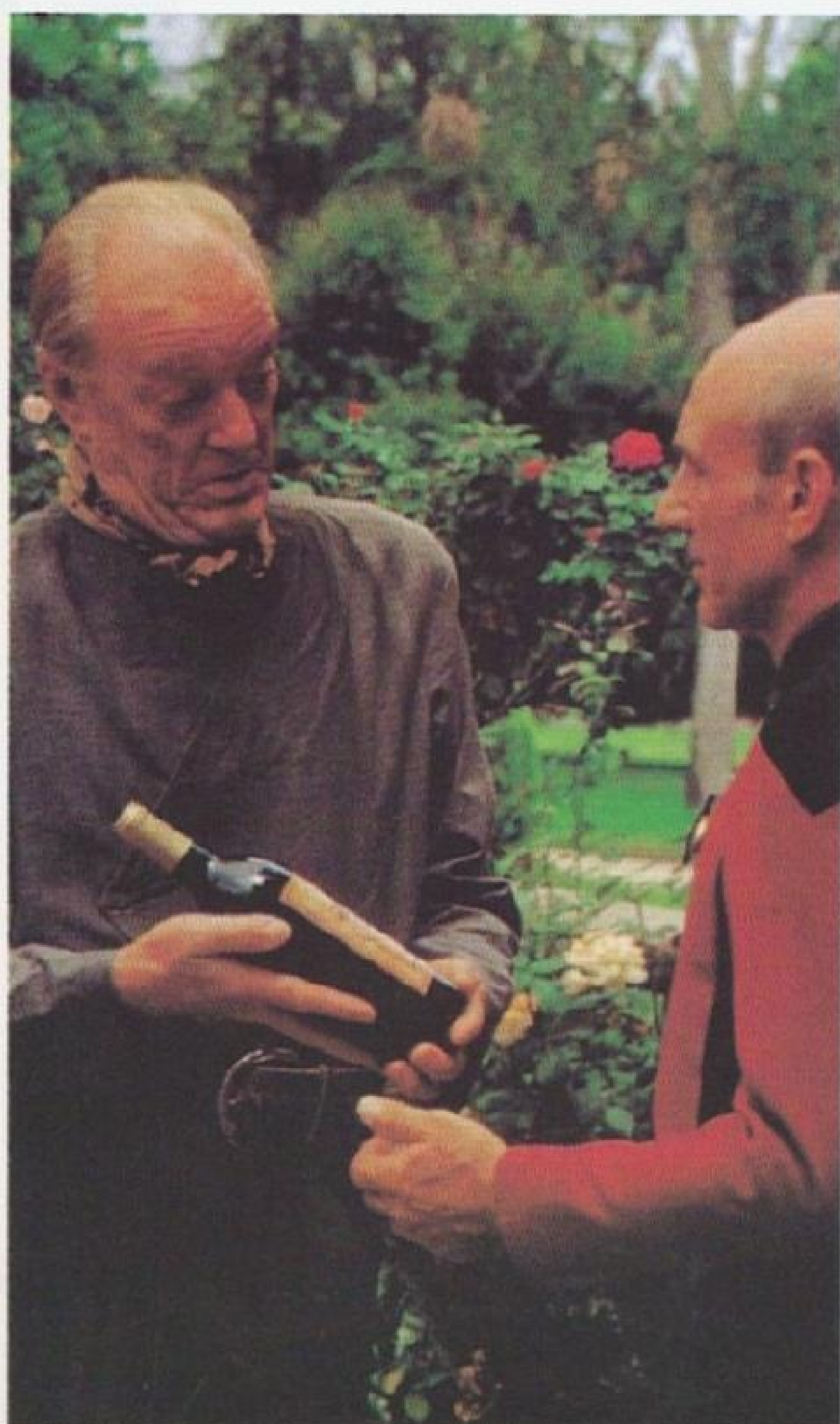






Previsiones muy lúgubres, ¿no?

Pero no hay que tener miedo: las nuevas series de ***Star Trek*** atacan con decisión el problema, devolviendo a la familia un papel prioritario. Incluso el severo Worf cumple con sus tareas de padre, ¡aunque siguiendo las costumbres klingon!



Incluso el frío capitán Picard reconoce el valor de las relaciones familiares cuando se reconcilia con su hermano Robert en el episodio Family.

DIOS LOS CRÍA... ¡Y *STAR TREK* LOS JUNTA!

El fenómeno curioso e imparable del nacimiento y crecimiento, desde la época de la Serie Original, de grupos y clubs de fans de ***Star Trek***, presenta un aspecto muy interesante que merece la pena analizar con cierto detenimiento.

Al constituir un punto de encuentro entre personas distintas, que acaban conociéndose precisamente por el hecho de tener una afición en común, ***Star Trek*** representa a menudo la ocasión para el nacimiento de grandes amistades o ¡...de grandes amores!

Por supuesto se trata de algo que ocurre en cualquier ámbito, desde la peña de fútbol al club de ajedrez, pero ***Star Trek*** ofrece de alguna manera la garantía de que los "primeros contactos" entre aficionados tengan lugar en un contexto de ausencia absoluta de prejuicios e ideas preconcebidas. ¿Tal vez es por ello que, en definitiva, amistades y amores acaban durando mucho más? De

En la realidad, al igual que en la ficción, Star Trek ha asistido a la formación de muchas parejas interesantes y ha potenciado el nacimiento de fuertes vínculos de amistad.



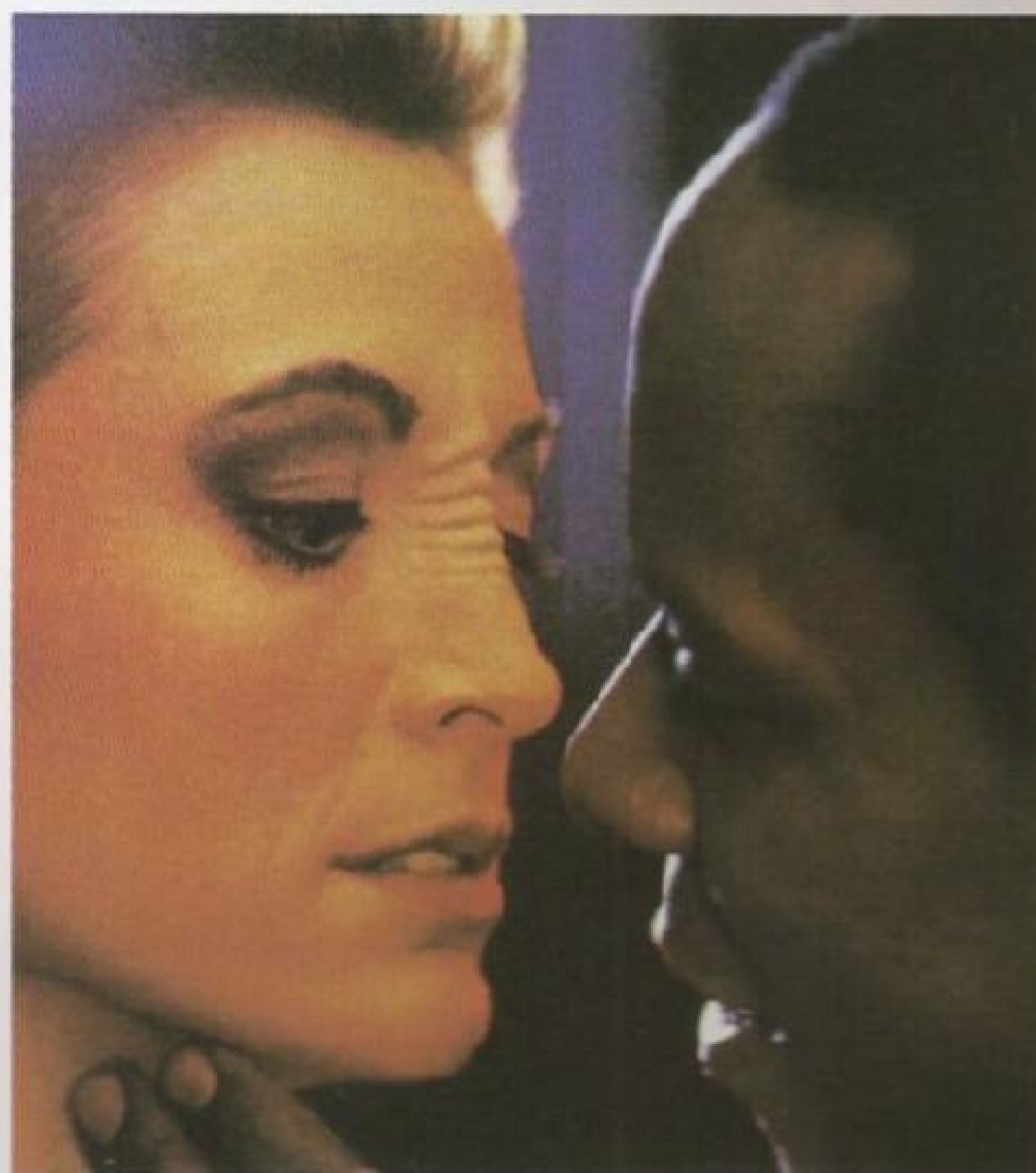
hecho, ser aficionados a ***Star Trek*** no significa sólo, la mayoría de las veces, ser expertos o entendidos en historias, actores y tecnología de la saga, sino también compartir su filosofía y valores. Entre éstos destaca en primer lugar el amor hacia la diversidad, lo heterogéneo de la creación. Este puntal de la filosofía de ***Star Trek*** , conceptualizado por vez primera en el lejano 1968 en el capítulo *¿No hay en verdad belleza?*, quedó resumido en la sigla IDIC, que significa Infinita Diversidad en Infinitas Combinaciones. Esta idea, que había nacido para demostrar hasta qué punto los vulcanos, la raza de Spock, eran abiertos en su valoración de las criaturas de todo el universo, acabó convirtiéndose en la bandera de todos los aficionados a la saga.

Por este motivo los fans de ***Star Trek*** valoran el contacto con otras personas como un descubrimiento interesante, y su curiosidad por conocer no tanto los rasgos comunes como las diferencias con el interlocutor ha facilitado desde siempre la relaciones y la socialización. Por otro lado basta con echar un vistazo a una de los muchas convenciones de ***Star Trek*** que se celebran en el mundo para darse cuenta de que el universo de los amantes de la saga creada por Gene Roddenberry es la perfecta demostración del proverbio "en la variedad está el gusto".

Y de la socialización sin problemas a las profundas amistades y a los amores duraderos a menudo hay poca distancia. Es más, muy poca, puesto que las bases de estas amistades y amores se apoyan en la tolerancia, el respeto y el reconocimiento de las "diversidades" recíprocas, o sea de las características que permiten que los individuos sean únicos e inconfundibles.

En definitiva, a primera vista parece que los aficionados se conocen y se hacen amigos para poder compartir el interés común por ***Star Trek***; pero en realidad es su adhesión espontanea a la filosofía de la saga lo que les empuja a simpatizar con otros fans de ideales parecidos... y, a veces, a enamorarse locamente.

El ejemplo de cómo la diversidad puede ser una ventaja en las relaciones humanas está presente en todas las series de Star Trek.



CAPÍTULO OCTAVO

La primera aventura cinematográfica de los héroes de *Star Trek: La nueva generación*, la película *Star Trek: La próxima generación* había tenido un gran éxito de público y crítica, lo que imponía una segunda parte en la pantalla grande. Además, la fama de Picard y compañía estaba ya tan firmemente asentada que la producción podía centrar en ellos sin temor alguno la trama de un nuevo capítulo de la saga.



Una vez más el guión fue obra de Ronald Moore y Brannon Braga, con la ayuda del productor ejecutivo Rick Berman, que con el paso del tiempo se había convertido en el nuevo punto de referencia para todos los aficionados de la saga.

Los creativos se basaron en dos de los elementos que más entusiasmaban a los aficionados: los viajes en el tiempo y los malvados borg. Estos últimos habían intentado una y otra vez conquistar la Federación, pero sin éxito. Así que ¿por qué no imaginarlos en un esfuerzo –basado en su increíble capacidad de adaptación– de subyugar a la Tierra antes incluso del propio nacimiento de la Federación? Esta fue la semilla que dio vida a la idea básica de la octava película, la segunda de la nueva generación: una amenaza no sólo al nacimiento de la Federación, sino también, en una óptica "metacinematográfica", al nacimiento mismo de ***Star Trek***. ¡Una mezcla perfecta de ficción y realidad!

Bastaba con eliminar desde el principio la posibilidad misma de viajar por el espacio para impedir el nacimiento de la Federación. De modo que el eje fundamental de la historia fue el legendario Zefram Cochrane, inventor de los motores de hiperespacio, que había aparecido por primera vez en el capítulo de la Serie Original *Metamorfosis*.

Durante el redactado del primer guión, Berman, Moore y Braga se dieron cuenta de que la historia llevaba implícita otra lucha dramática: la personal, la del capitán Jean-Luc Picard quien, raptado y mutilado por los borgs en una aventura explicada en la serie televisiva, tenía ahora que volver a enfrentarse con ellos cara a cara. Por ello resultaba indispensable crear un antagonista capaz de competir con la fuerza del personaje de Picard y que no fuera tan genérico e impersonal como podían resultar los borgs en su conjunto. Nació así el personaje de la reina borg, maléfica y seductora, fascinante y letal, adversario perfecto del capitán. La importancia central de esta lucha

personal no fue óbice para que en la historia tuvieran espacio también los demás personajes, empezando por el androide Data, que iba a ser el primero en enfrentarse con la belleza fatal de la reina borg. Capaz ahora de sentir emociones, Data iba a poder acudir al único recurso disponible: activar y desactivar su emotividad según las situaciones.

Sin embargo faltaba uno de los personajes: la nave *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* había sido destruida en Veridia en el film anterior y era imposible realizar otra película sin la "piedra de toque" por definición, el eje alrededor del cual giran desde siempre todos los héroes de ***Star Trek***.

John Eaves asumió la difícil tarea de renovar la leyenda de la *U.S.S. Enterprise*. Siguiendo el camino marcado por los diseñadores que lo habían precedido en las distintas series de la saga, Matt Jefferies, Andrew Probert y Rick Sternbach, Eaves diseñó una nave más pequeña, ágil y elegante, veloz y manejable, en la que, sin embargo, el perfil no sufría apenas modificaciones: la sección principal y la de ingeniería, con los motores, no podían ser modificadas puesto que la nave *U.S.S. Enterprise*, aun prescindiendo de su número de identificación, tenía que poder reconocerse a primera vista.

La nueva nave iba a tener la responsabilidad de empezar lo que seguramente iba a ser un largo viaje, emprendido por la nueva generación de héroes a punto de convertirse en estrellas cinematográficas amadas por los aficionados y el público en general.



La reina borg, criatura de encanto maléfico, iba a convertirse en un personaje clave del octavo film de la saga.

continuará

CARIÑO ¿QUÉ VAMOS A COMER?

"¿Qué has preparado, amor mío, para tu maridito klingon, que está muerto de hambre?" "Gusanos, querido: tu plato preferido." No se trata de ninguna broma. Adonde fueres...

GAGH - Una de las numerosas delicatessen de la cocina klingon. Este plato, muy peculiar y apropiado para paladares muy fuertes, consiste en largos gusanos que se pueden guisar de dos formas, ambas muy apreciadas. La primera, y tal vez más indicada para facilitar la degustación, consiste en servir el gagh cocido. La modalidad más tradicional, en cambio, es la de servir el gagh crudo... y los mejores cocineros klingon aconsejan incluso servirlo vivo, puesto que así resulta aún más sabroso.

PLASMA - Término que describe un gas ionizado muy caliente. Los motores de impulsión de una nave estelar emiten este gas como material de desecho, pero también puede utilizarse para usos diversos. A bordo de una nave estelar se encuentran luces de plasma, capaces de ofrecer un alumbrado intenso con un gasto energético mínimo, o unidades de infusión de plasma, que sirven como soporte médico en los casos en que es necesario eliminar fluidos o electrólitos.

EXOCOMP - Máquinas experimentales inventadas por la doctora Farallon para ser empleadas en distintas tareas de ingeniería. Estos pequeños autómatas integran en su sistema un micro-replicador que permite recrear herramientas especiales en el momento en que sea necesario. Su inteligencia artificial permite a estos aparatos valorar la situación, elaborar una solución para los problemas y crear los instrumentos necesarios para la resolución. Gracias al nivel de desarrollo de su inteligencia, los exocomps han recibido la calificación de "formas de vida inteligente".



LAS LUCES DE ZETAR

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Lights of Zetar*, EE.UU. 1969

Dirigido por:
Herb Kenwith
Argumento y guión:
Jeremy Tarcher y Shari Lewis
Producción:
Fred Freiberger
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis y Gregg Peters
Fotografía:
Al Francis
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Majel Barrett	Christine Chapel
Jan Shutan	Mira Romaine

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La teniente Mira Romaine se encuentra a bordo de la *U.S.S. Enterprise* para supervisar el traslado de unos equipos al planetoide Memory Alpha, donde se halla ubicada la base de datos central de la Federación. Pero una extraña tempestad energética ataca y destruye el planeta. Este terrible acontecimiento tiene repercusiones sobre todo en Mira Romaine, que demuestra ser capaz de predecir dónde va a golpear de nuevo la tempestad. Pero Kirk y los suyos tienen pocos motivos para alegrarse...

EL ESPECTÁCULO NO VIVE SÓLO DE EFECTOS

Las luces de Zetar, uno de los últimos capítulos de las tres temporadas de la Serie Original producidos, forma parte de ese grupo de episodios que tanto los aficionados como la crítica suelen ignorar en sus clasificaciones. Sin embargo, en lo que a "espectacularidad" se refiere, este capítulo no tiene nada que envidiar a sus "hermanos" más admirados, sobre todo por el uso, una vez más, de efectos especiales que en aquella época eran simplemente extraordinarios. Por desgracia, los efectos no lo son todo. Sin un buen argumento que sirva de apoyo, justificando su presencia, no pueden, por sí solos, "dar espectáculo". Algo así ocurre en *Las luces de Zetar*: la trama, que descansa básicamente en el personaje de Mira Romaine y en el "exorcismo" de su cuerpo poseído por los zetarianos, no tiene demasiada consistencia y, en algunos aspectos, resulta incluso poco creíble. Durante el combate final, cuando encierran a Mira Romaine en la cámara de descompresión, por ejemplo, vemos a Kirk disminuyendo la gravedad, reforzando con ello a los zetarianos, para los cuales el espacio –con gravedad cero– constituye desde hace



Una de las primeras víctimas de los zetarianos.





siglos su medio natural. En la misma escena Spock sube la presión en la cámara para que los zetarianos huyan para no morir "aplastados"... Pero ninguno de los autores cayó en cuenta de que, poco antes, los espectadores habían visto cómo los zetarianos penetraban sin problemas en el interior de la nave de la Federación, atravesando las paredes como si fueran incorpóreos. Por lo tanto, nada debería impedir que los zetarianos se salvaran, sin problemas, simplemente atravesando la cámara de descompresión.

Desde luego, la escena es perfecta desde el punto de vista cinematográfico. La tensión puede palparse y la conclusión es excelente para un episodio en el cual se combinan perfectamente romanticismo, acción y elementos sobrenaturales, pero todo ello tiene poco que ver con la "plausibilidad" a la cual **Star Trek** había acostumbrado a sus espectadores desde el comienzo.



Unas extrañas luces indican que los zetarianos han llegado a bordo de la U.S.S. Enterprise.



LACA ANTI-GRAVEDAD

Cuando se efectuó el rodaje de la Serie Original de **Star Trek**, *ya habían tenido lugar los primeros vuelos espaciales, pero nadie estaba familiarizado –como tampoco lo está hoy en día– con imágenes de personas en condiciones de gravedad cero.*

Por esta razón el efecto especial gracias al cual Mira Romaine flota sin peso en el interior de la cámara de descompresión adolece de un elemento básico que actualmente llamaría la atención de todo el mundo: su cabello, bien peinado, cae por la espalda de la actriz en lugar de revolotear en una gran melena enmarañado... Nosotros, espectadores modernos, hemos visto una y otra vez cómo las científicas a bordo de la lanzadera espacial se parecen a peluches despeinados, pero por aquel entonces nadie había visto a una mujer flotando por el espacio.

METAMORFOSIS

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Metamorphosis*, EE:UU. 1967

Dirigido por:
Ralph Senensky
Argumento y guión:
Gene L. Coon
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
George Duning
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Glenn Corbett	Zefram Cochrane
Elinor Donahue	Nancy Hedford

Producción:
Desilu en asociación con
Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

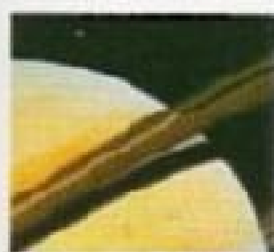
La lanzadera *Galileo*, en la que Kirk, Spock y McCoy acompañan a la Comisaria Federal Nancy Hedford a una conferencia de paz, resulta atrapada por una misteriosa nube de energía que la deposita, con toda la tripulación indemne, en el remoto planeta Gama Canaris. Allí, los tripulantes descubren que la nube es en realidad un ser inteligente y que en ese planeta inexplorado vive, alimentado y protegido por la misma criatura nebulosa, el legendario Zefram Cochrane, el inventor del motor de hiperespacio.

PERDONE, ¿QUÉ HA DICHO?

Encontrarse es algo bonito, y aún más lo es entenderse... La atención de los hombres contemporáneos se ha concentrado cada vez más en el tema del lenguaje y de la comunicación. Se habla de "aldea global" y de libre circulación de la información. Pero ¿qué ocurriría si las fronteras de la "aldea" llegaran más allá de la opaca superficie de nuestro insignificante planeta, y abarcaran en un abrazo ecuménico la red de galaxias y estrellas que nos rodea?

Por supuesto necesitaríamos, como mínimo, el aparatito que con sabiduría previsora y genial ***Star Trek*** presentó en *Metamorfosis*: el traductor universal.

¿Como podríamos de otra forma trabar conversación con una forma de vida alienígena? ¿Con gestos? La solución que ofrece el traductor universal es ideal, puesto que este formidable aparato, tal como se muestra en el episodio, permite comunicar con las formas de vida más diversas, humanoides o no.







La "invención" del traductor universal también cuenta con otra ventaja: ofreció respuesta a la pregunta más importante que una serie de ciencia-ficción "creíble" como ***Star Trek*** podía plantearse: ¿a santo de qué "todos" los alienígenas deberían hablar nuestra lengua? Gracias al traductor universal, cualquier alienígena puede comunicarse como prefiera... y, al mismo tiempo, los realizadores se ahorran la tarea, difícil y compleja, de inventar otras formas de comunicación. De todos modos, el traductor universal que Kirk utiliza en este capítulo es sólo el primero de una serie de aparatos que fueron desapareciendo progresivamente de la escena: a medida que la saga continuaba con las películas y la nueva serie, el traductor universal se fue integrando directamente en los comunicadores, que en *Star Trek: La nueva generación* se llevan en el uniforme, o en el ordenador de a bordo, como algo siempre presente pero nunca visible. En un capítulo de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* titulado *Sanctuary*, se desveló por primera vez su funcionamiento, no sin una pizca de comicidad: cuando la raza alienígena llega a bordo de la estación espacial, el traductor universal tarda unas horas, que en el episodio se convierten en unos divertidos minutos, en elaborar, decodificar y traducir la lengua alienígena, completamente desconocida. ¡De esta forma, se entiende perfectamente qué significaría tener que arreglárselas sin el traductor!



Glenn Corbett interpreta a Zefram Cochrane, legendario inventor del motor de hiperespacio.

Q

Entidad multidimensional cuyos poderes son prácticamente ilimitados, Q "vive" en un Continuum que reúne a todas las entidades de su especie, libres de visitar nuestro universo para explorarlo, conocerlo y controlarlo.

Los poderes de Q son inmensos, sobre todo porque no respetan las inevitables leyes físicas que rigen nuestro universo. El tiempo, la materia y la energía son variables que Q puede modelar a su gusto, y no desdeña utilizar su poder simplemente para divertirse.



Entidad dotada de poderes inmensos, Q puede tomar el aspecto que más le plazca.

Con ocasión del incidente de la estación de Farpoint en el año 2364, Q contactó con la Federación. Por aquel entonces, su intención era la de someter a juicio a los seres humanos, culpables de enormes atrocidades en el pasado y, por lo tanto, indignos de adentrarse más en la galaxia. Con el paso del tiempo, la entidad individual Q, que se había mostrado por primera vez a la tripulación de Picard, aprendió a apreciar a la raza humana y su complejidad.

A partir de Farpoint, los encuentros con Q fueron cada vez más frecuentes. Y fue precisamente en el transcurso de uno de estos encuentros cuando Q reveló a la Federación la existencia de los terribles borg, demostrando de esta forma que en la galaxia inexplorada aguardaban sorpresas para las que ni la Federación ni la Flota Estelar estaban preparadas. Unos años más tarde, durante el incidente del sector Devron, Q ayudó a Picard a superar otra terrible prueba, permitiéndole salvar a la humanidad de la extinción.



JOHN DELANCIE

Nacido el 20 de marzo de 1948, el actor que interpreta al misterioso y fascinante Q en *Star Trek: La nueva generación* descubrió el amor por el teatro a la edad de 14 años. En aquella época iba a una escuela privada de Filadelfia y había participado en una representación escolar, en el papel de Enrique V.

Aunque unos amigos de la familia, impresionados por su gran talento, habían insistido para que los padres de John lo inscribieran en un curso de interpretación, la idea de convertirse en actor profesional ni se le había ocurrido a DeLancie, que continuó sus estudios en la universidad y en la prestigiosa Julliard School. En estos años no dejó sin embargo de actuar en distintas producciones, hasta el punto de que, al finalizar la carrera, su única verdadera experiencia laboral resultó ser la interpretación. Así se impuso la decisión de convertirse en actor.

A partir de entonces DeLancie ha desempeñado numerosos papeles en películas de distintos géneros. Entre muchas otras cabe destacar "El rey pescador". Sin embargo, sus apariciones más numerosas se han registrado en series televisivas de gran éxito, desde "La ley de Los Ángeles" a "McGyver", de "Corrupción en Miami" a "Se ha escrito un crimen", de "Misión: Imposible" a "Matlock", sin hablar de un papel recurrente en la famosa serie estadounidense "Days of our lives". John DeLancie trabajó en distintas series de ciencia-ficción antes de que le convocaran para que interpretara la excéntrica entidad todopoderosa de ***Star Trek***. Recordemos asimismo sus papeles en "Galactica" y "En los límites de la realidad".

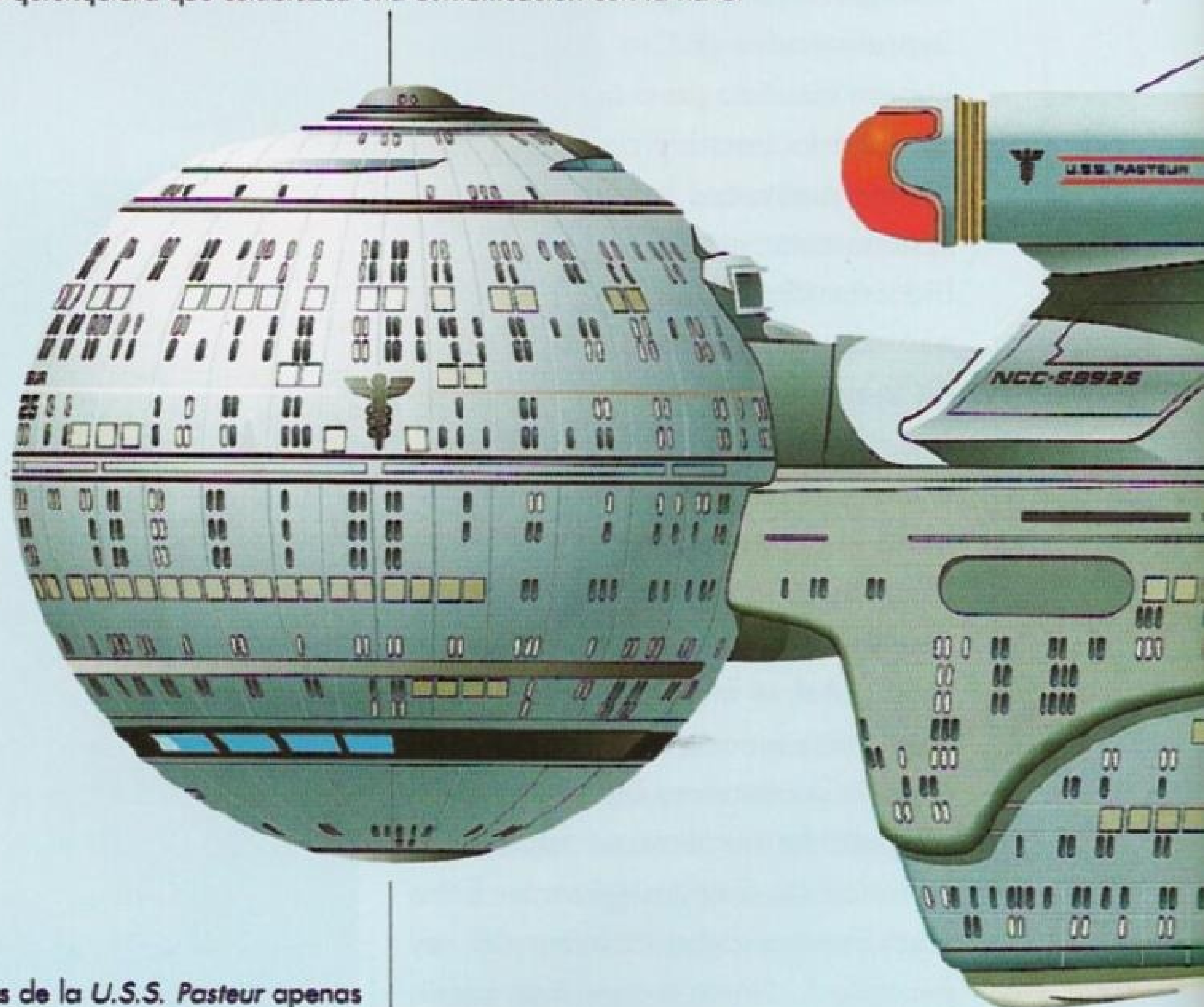
Su innato talento interpretativo convirtió a John DeLancie en un buen actor de cine y televisión.



U.S.S. PASTEUR

Nave estelar de clase *Olympic*, presente en un futuro alternativo. La *U.S.S. Pasteur* es una de las naves de la Flota Estelar consagradas a las misiones de asistencia médica. Por su naturaleza de nave hospital, la *Pasteur* no cuenta con prácticamente ninguna defensa, ni siquiera con el dispositivo de camuflaje instalado normalmente en las naves estelares

El puente de mando de la *U.S.S. Pasteur* se halla ubicado en la parte superior de la sección esférica reflejando también en su interior el diseño esférico de toda la nave. El símbolo médico se encuentra inmediatamente detrás del sillón del capitán, bien a la vista de quienquiera que establezca una comunicación con la nave.



Los escudos de la *U.S.S. Pasteur* apenas alcanzan para rechazar un ataque klingon, pero por muy poco tiempo. Un ataque prolongado provocaría sin duda la destrucción de la nave.

de esa lejana época. Su diseño recuerda muy de cerca el de las naves de clase *Daedalus* construidas en las primeras décadas de existencia de la Flota Estelar.

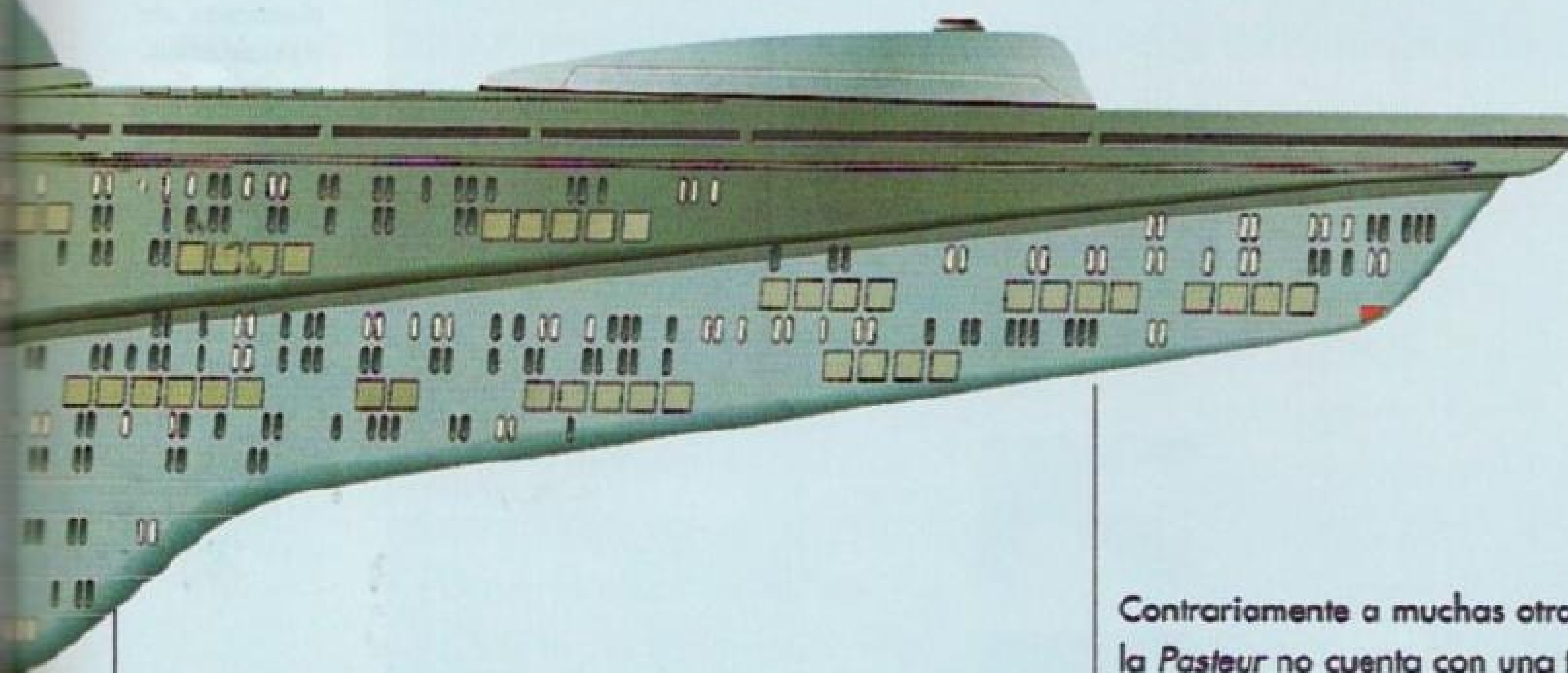
El símbolo médico impreso tanto en la sección esférica como en los motores indican su función de nave hospital y de socorro.



Beverly Picard, capitán de la U.S.S. Pasteur. Detrás de su sillón destaca el símbolo médico de la nave.

También los motores de hiperespacio, de forma similar a los de las naves de la Flota Estelar, llevan el símbolo médico, que identifica de inmediato la función de la nave.

La clase *Olympic* puede alcanzar velocidad de factor 13, lo que indica que, en el futuro alternativo de la nave, se ha adaptado de nuevo la tabla de velocidades.



La *U.S.S. Pasteur* no tiene armas, por lo que resulta muy vulnerable. Dispone de escudos de defensa, pero no del dispositivo de camuflaje estándar que llevan las demás naves de la Federación.

El casco principal dispone de muchos niveles, que incrementan el volumen de la nave. Los amplios espacios acogen distintos ambulatorios, equipamientos electrónicos y laboratorios médicos de todo tipo.

Contrariamente a muchas otras naves, la *Pasteur* no cuenta con una tripulación numerosa. Como es natural, la mayoría de los oficiales de a bordo son médicos, cuya misión consiste en curar y atender a los pacientes ingresados en las diferentes secciones.



UNA MULTITUD EN LA SOMBRA

La producción de una serie como ***Star Trek*** no es una empresa fácil; no lo era en los años 60 y sigue sin serlo en la actualidad. Los especialistas que trabajan entre bastidores son decenas en todos los sectores, y dos páginas son realmente insuficientes para pasar revista a todas las categorías de "artes y oficios" necesarias para la creación de una serie, donde tanto las más importantes como las más humildes desempeñan un papel decisivo.

La única manera de acercarse realmente a este "ejército profesional" es revisar a conciencia los créditos del final de cada episodio... Empiezan con los miembros de la serie que todo el mundo conoce, como los actores principales, más el personal fijo como productores, directores, diseñadores, editores o guionistas. Tras ese escalafón superior están los cargos técnicos. Por ejemplo, el director tendrá un primer ayudante que se ocupe de temas tan peregrinos como mantener el orden en el set o informar de a qué hora debe llegar cada actor o profesional... con la colaboración de un segundo y hasta a veces un tercer ayudante. Pero bajemos un poco más. Por ejemplo, debajo de









Michael Westmore no podría maquillar él solo a todos los aliens de la serie, necesita docenas de ayudantes.

Michael Westmore, el encargado de maquillaje en la producción de *Star Trek: La nueva generación* y *Star Trek: Espacio profundo nueve*, están los maquilladores: un equipo compuesto por un mínimo de tres expertos y un máximo de... un par de decenas para episodios con auténtica variedad de fauna alienígena. Los maquilladores deben, además, estar a punto en cualquier momento durante el largo día de rodaje, para corregir sobre la marcha cualquier pequeña imperfección.

Igualmente, los responsables de vestuario, bajo la supervisión de William Ware Theiss o Robert Blackman, tienen la responsabilidad de mantener en perfecto estado el vestuario... y también de localizar y comprar los materiales, tomar

medidas a los actores, cortar, confeccionar, probar... e incluso envejecer el producto final, para que adquiera el aspecto "usado" que garantizará su aceptación por parte de la audiencia.

La impresión creada es evidente: hay todo un ejército de profesioanles detrás de cada episodio: un ejercito perfectamente reglamentado, jerarquizado y dividido en "unidades tácticas" encargadas del cuidado minucioso de alguna parte de la producción. Y eso que a la lista oficial no llegan personas como los extras o como los encargados del catering o de la limpieza... igualmente imprescindibles para la producción.



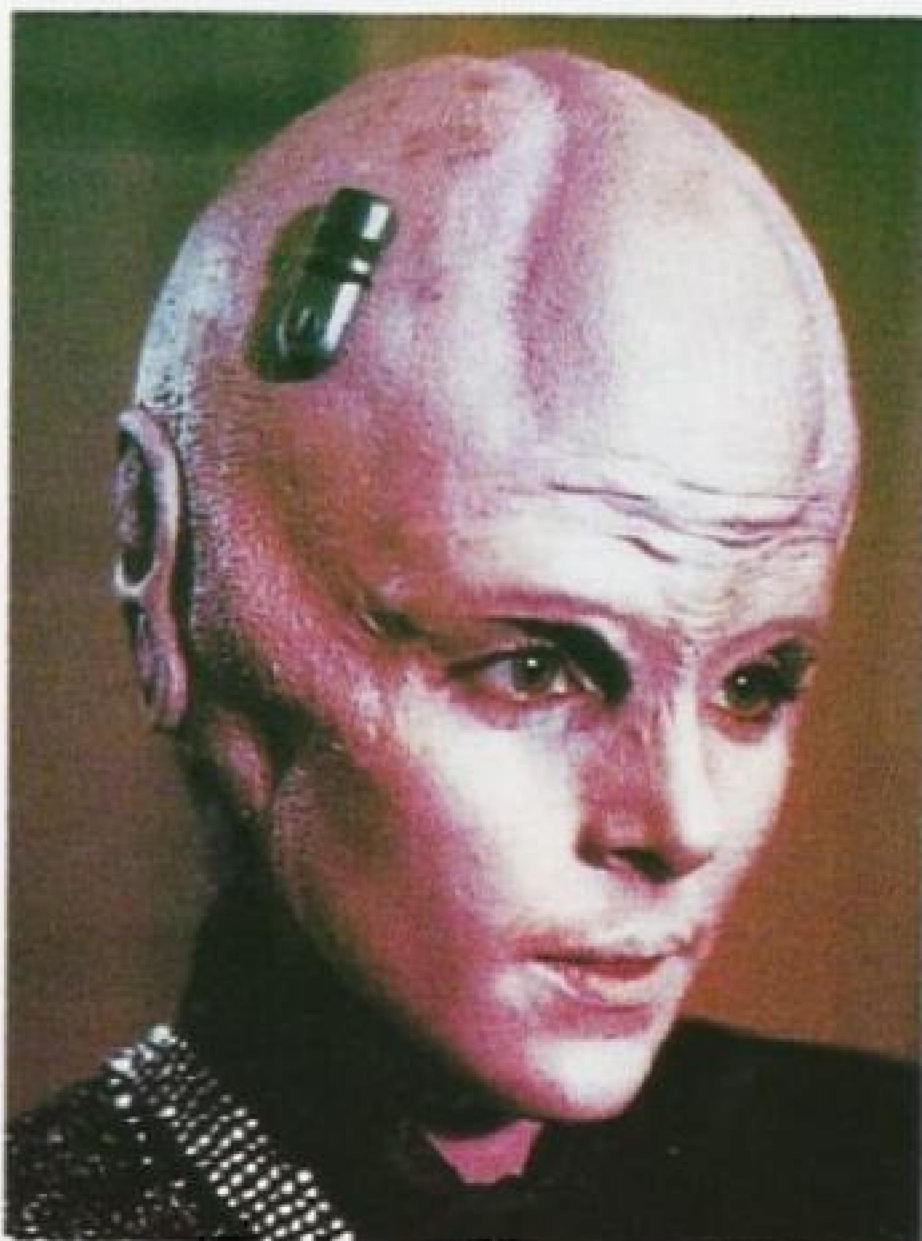
Cámaras, extras, maquilladores, encargados de vestuario... entre cada toma, la actividad en el plató es frenética.

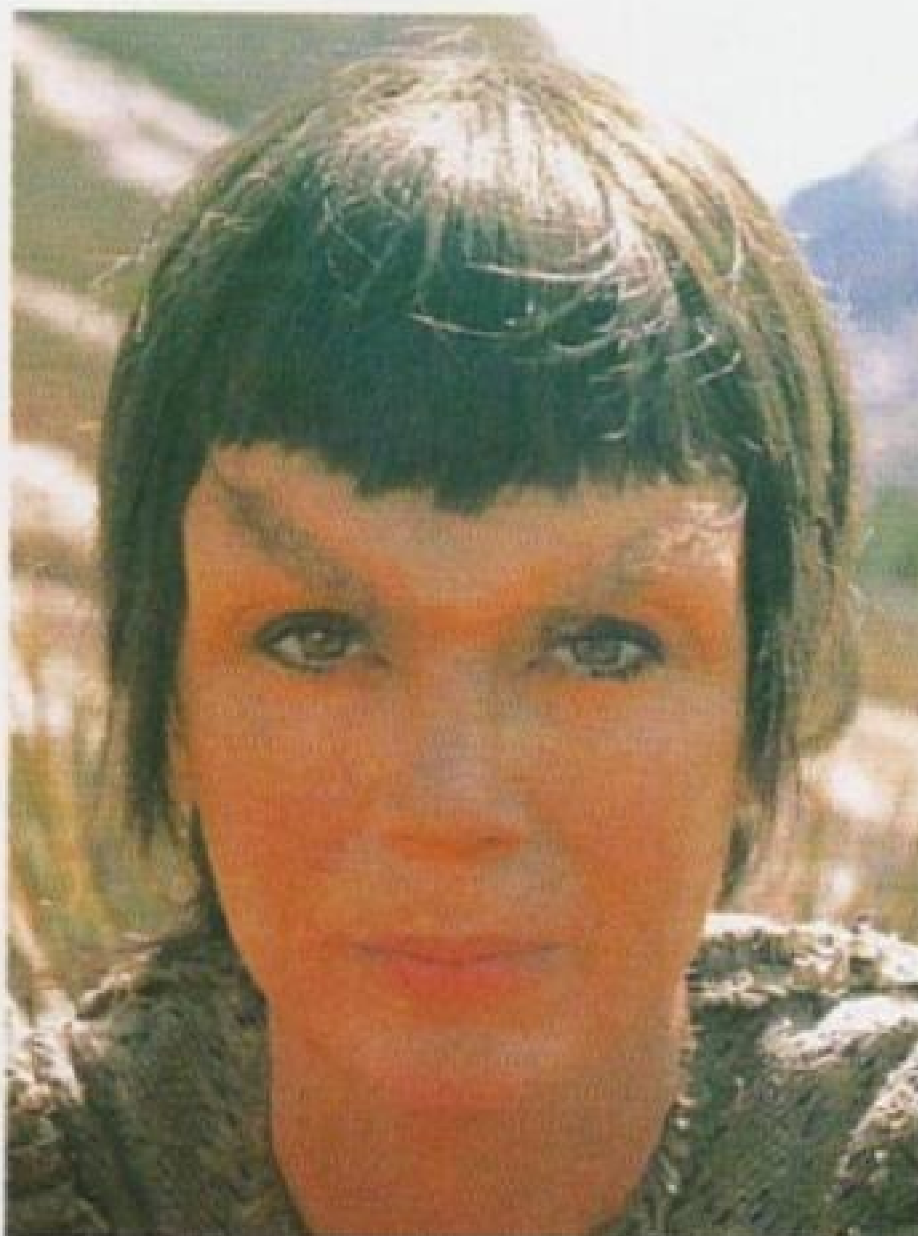
¡VAYA UNAS RAZAS!

En los últimos siglos, en que el trabajo de los exploradores ha ampliado las fronteras de la galaxia, ha crecido el número de razas que pueblan el variado universo de ***Star Trek***. Muchas de estas poblaciones alienígenas quedan en los márgenes del tablero galáctico donde se desarrolla el juego de poder de los klingons, la Federación y los romulanos. Sin embargo, algunas son tan curiosas que merece la pena conocerlas. A continuación presentamos una sintética panorámica, forzosamente muy seleccionada.

BENZITAS. Humanoides inteligentes con la piel azul, tienen la característica de ser muy detallistas, casi maniáticos. Los benzitas que viajan en naves de la Federación con tripulación mixta utilizan un emisor de gases especial para integrar la mezcla que compone habitualmente la atmósfera.

BINARIOS. Habitantes del planeta Bynaus, son alienígenas muy peculiares cuya evolución guarda una estrecha relación con la cibernética que gobierna su mundo. Perfectamente integrados con el ordenador central de Bynaus, los binarios siempre van por parejas, comunicándose a través de una serie de sonidos digitales que permiten la transmisión de una gran cantidad de información en muy poco tiempo. Por esta característica, a





Cuatro rostros para cuatro curiosas razas alienígenas: de izquierda a derecha un binario, una mintakiana, un tamariano y un pakled.





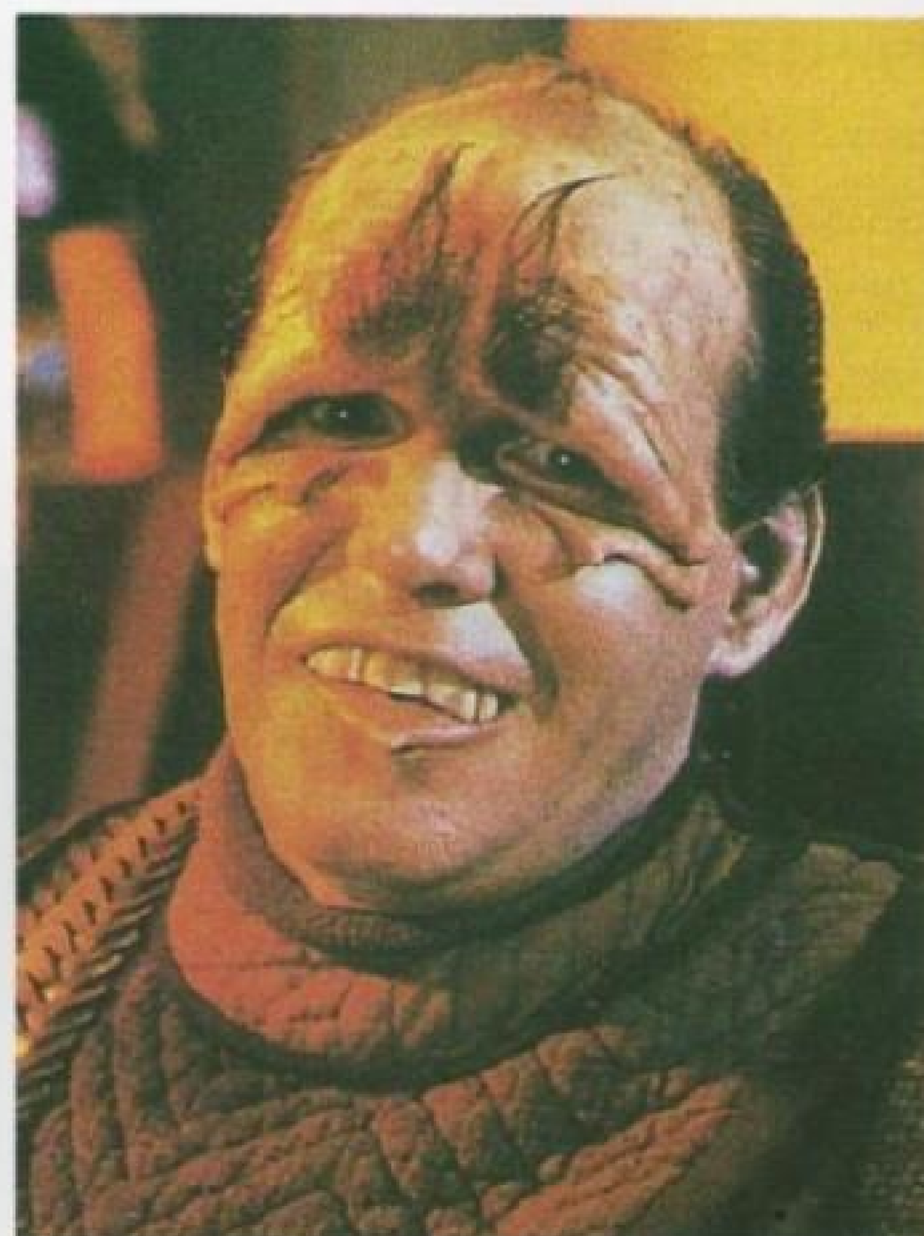
menudo son empleados para mejorar los ordenadores de las naves de la Federación.

MINTAKIANOS. Muy parecidos a los vulcanos, son humanoides cuya civilización no ha alcanzado todavía un estadio de evolución tecnológica. Tienen una gran predisposición por las ciencias basadas en la observación, demostrando ser unos excelentes astrónomos. La lógica que guía sus actuaciones es sin duda el instrumento perfecto para canalizar su enorme potencial.

PAKLEDS. Se trata de una raza muy evolucionada que, sin embargo, debe su gran desarrollo tecnológico exclusivamente a la capacidad de utilizar los inventos de otros pueblos, adaptándolos a sus propias necesidades. Por este motivo su intelecto colectivo no se ha desarrollado proporcionalmente, siendo algo infantil. De palabra lenta, siempre están dispuestos a actuar, incluso de forma violenta, para conseguir lo que quieren.

TAMARIANOS. También conocidos como "los hijos de Tama", estos humanoides cuentan con una característica muy peculiar. A lo largo de su evolución han desarrollado en efecto un lenguaje elaborado exclusivamente a partir de metáforas. Las expresiones que utilizan habitualmente, incluso para definir los conceptos y las acciones más elementales, se refieren a una muy rica tradición de mitos y leyendas. ¿Un ejemplo? "Shaka, cuando las murallas cayeron" es la fórmula tamariana que corresponde al concepto de "fracaso".





Y LA HISTORIA CONTINÚA...

El director encargado de realizar la nueva película de la saga era un personaje muy conocido por todos los aficionados. Jonathan Frakes, antiguo intérprete del personaje de Riker y director de muchos capítulos de *Star Trek: La nueva generación* y de las series posteriores, era la persona más indicada para llevar a buen fin la nueva aventura cinematográfica. Al tener un gran conocimiento de atmósferas, personajes y tecnología de la serie, Frakes estaba perfectamente capacitado para aprovechar la caracterización psicológica de los protagonistas y utilizar hasta el más mínimo detalle a su disposición para conferir credibilidad a la trama, envuelta en una atmósfera aún más tensa y amenazadora de lo acostumbrado.

Casi todos los "veteranos" de la serie de televisión fueron convocados para colaborar con Frakes. El primero fue Michael Westmore, que con su equipo creó nada menos que 25 borgs, todos diferentes.

Por primera vez, además, se iban a ver razas diversas asimiladas por los borgs y no sólo humanos. En *Star Trek: Primer Contacto*, el ojo perspicaz de los aficionados iba a descubrir entre los nuevos borg, a cardasianos, klingons, bolianos, bajoranos e incluso algún vulcano. Westmore fue asimismo el responsable del inquietante look de la maléfica reina borg.

Para realizar la sala de ingeniería de la nueva *U.S.S. Enterprise*, que durante la película tenía que convertirse gradualmente en un control central borg, se requirió un considerable esfuerzo y un gran talento artístico. El reto consistía en introducir el "look" típico de los borg en un medio que debía mantener a los ojos del espectador algunos elementos muy familiares. El escenógrafo Herman Zimmerman lo logró. También a él se deben los nuevos decorados de la nave almirante de la Flota Estelar.



Jonathan Frakes, que había empezado a trabajar en la saga como intérprete de Riker, dirigió con éxito la octava película.

Al contar con un as en la manga del calibre de Industrial Light & Magic, Frakes pudo convertir *Star Trek: Primer Contacto* en el enésimo acontecimiento en la historia de la ciencia-ficción cinematográfica. El equipo responsable de los efectos especiales se superó a sí mismo al crear la extraordinaria escena de la batalla inicial: junto con las maquetas de las naves más importantes se presentó una flota de naves generadas por ordenador, cada una con su nombre y número de serie. De los más de 222 efectos ópticos de la película, el más

difícil de realizar fue sin duda el remolino temporal, a través del cual la esfera borg vuelve al pasado.

Para acompañar dignamente las imágenes espectaculares de *Star Trek: Primer Contacto* se solicitó la colaboración de un compositor extraordinario que ya en dos ocasiones había regalado excelentes bandas sonoras a la saga de ***Star Trek***: Jerry Goldsmith. Su épica pieza de apertura, compuesta en 1979 para la primera película, es tan famosa como el célebre tema de Alexander Courage que preside los episodios de la Serie Original. Esta pieza, que había abierto todos los capítulos de *Star Trek: La nueva generación*, también acompañó el inicio de *Star Trek: Primer Contacto*, enlazando de esta forma con la serie de Picard, como si de un nuevo, gran episodio se tratara.

De hecho hubo quien consideró como una limitación lo que quería ser un mérito: algunos aficionados y críticos vieron en *Star Trek: Primer Contacto* tan sólo otro, aunque hermoso, capítulo más de la saga; muy entretenido y elaborado con esmero, pero que sólo los fans iban a poder entender y disfrutar.



En Star Trek: Primer Contacto aparecen por primera vez borgs resultantes de la asimilación de razas distintas.

Sin embargo los resultados de taquilla desmintieron las previsiones más pesimistas: el enorme éxito del octavo film de la saga creada por Gene Roddenberry asegura la realización de otro largometraje con Picard y compañía, cuya distribución en Estados Unidos se llevará a cabo con toda probabilidad en otoño de 1998.

La larga historia de ***Star Trek***, iniciada en 1966, está sólo en sus comienzos...



Una sugestiva imagen de Star Trek: Primer Contacto, cuya segunda parte están ahora esperando los fans del mundo entero.

continuará

FUTURO CERCANO

La tecnología del futuro a veces se asemeja a la del presente más de lo que parece a simple vista. Si bien los extintores de una nave espacial son "algo más avanzados" que los de nuestra oficina, las aperturas de puertas de emergencia nos resultan mucho más familiares.

ACTIVADOR MANUAL DE EMERGENCIA - Situado en un nicho especial, cerrado por paneles de acceso y dispuesto al lado de las puertas automáticas de una nave estelar o de una estación espacial, es un pequeño aparato que sirve para desbloquear las puertas en caso de avería del ordenador que regula la apertura automática de las mismas.

BURBUJA DE CURVATURA - Es un campo subespacial delimitado en cuyo interior espacio y tiempo existen según las normales leyes de Newton. En el exterior de la burbuja está el hiperespacio, el "atajo" tridimensional que permite recorrer distancias de millones de años luz sin viajar por el espacio normal. En general, por burbujas de curvatura se entienden las generadas por una nave estelar cuando activa sus motores de hiperespacio, creando el campo correspondiente. Sin embargo también es posible crear burbujas estáticas de curvatura utilizando los generadores de campo presentes en la sala de máquinas.

SISTEMAS ANTI-INCENDIO - También en una nave estelar puede declararse un incendio. Por ello, cada nave dispone de distintas instalaciones anti-incendio. La más común consiste en proyectores de mini-campos de contención que aíslan las llamas como si estuvieran debajo de una campana de cristal, apagándolas por falta de oxígeno. Hay extintores de distintos tamaños y, en caso de emergencia, incluso puede aislarse la sección en la cual se ha declarado el incendio exponiéndola al vacío del espacio.



¿DE QUÉ ESTÁN HECHAS LAS NIÑAS PEQUEÑAS?

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *What Are Little Girls Made Of?*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
James Goldstone
Argumento y guión:
Robert Bloch
Producción:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Robert H. Justman y John D.F. Black
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Roland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Fred Steiner
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
Nichelle Nichols	Uhura
Majel Barrett	Christine Chapel
Michael Strong	Doctor Korby
Sherry Jackson	Andrea
Ted Cassidy	Ruk

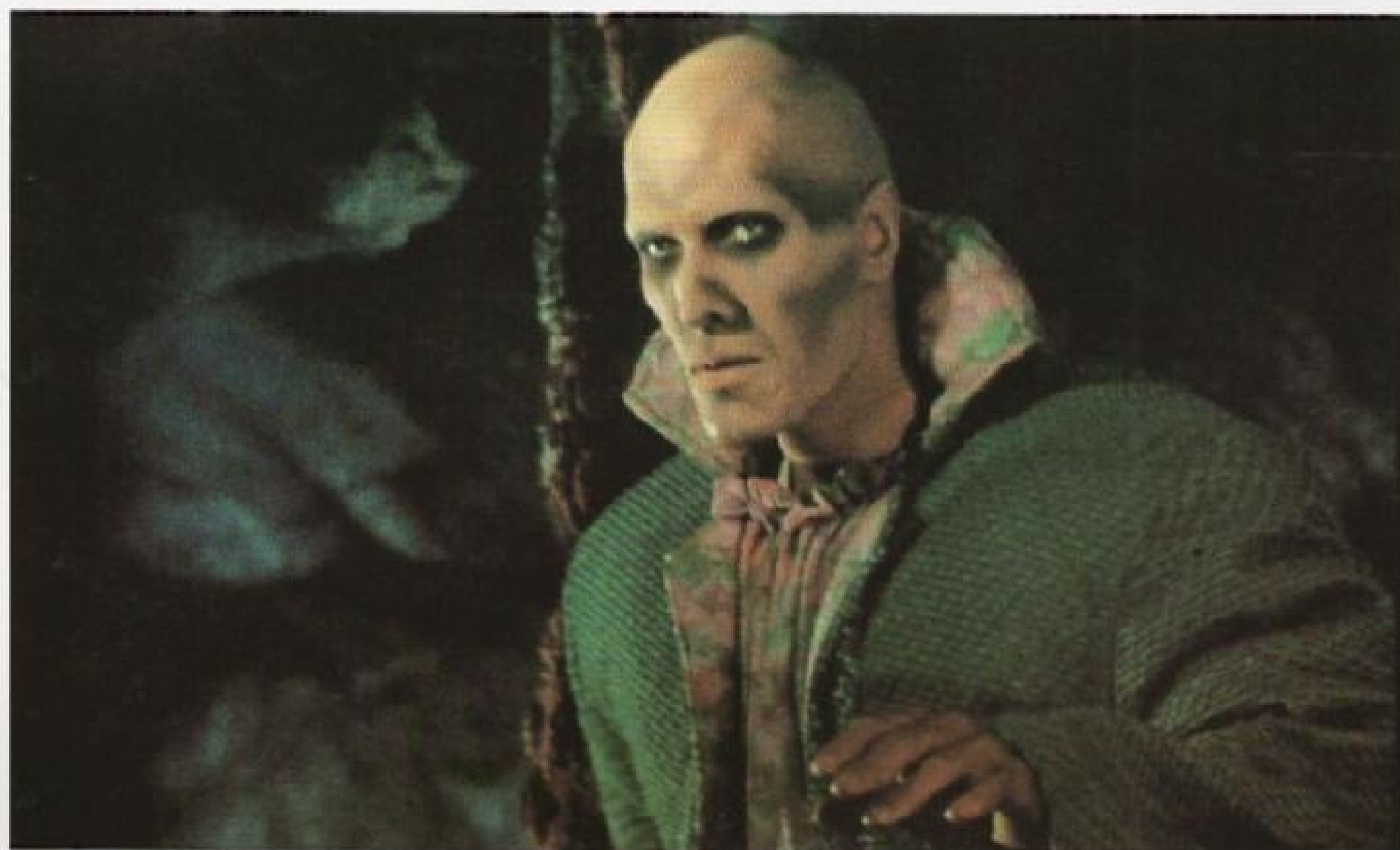
Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Tras entrar en la órbita del planeta Exo III, la *U.S.S. Enterprise* intenta contactar con el doctor Roger Korby, que no ha dado señales de vida desde hace algún tiempo. Afortunadamente el doctor Korby sigue con vida y revela que debe su supervivencia a la existencia de ciertos laboratorios subterráneos, pertenecientes a una civilización muy antigua. Korby explica que ha realizado un descubrimiento sensacional y pide a Kirk que baje, solo, al planeta. El capitán opta por aceptar, a condición de que pueda llevar consigo a la mujer que ha sido testigo del reencuentro con Korby: Christine Chapel, que había sido novia del doctor...

ALTA TENSIÓN

Desde el sillón donde nos relajamos mirando un entretenido episodio de ciencia-ficción, resulta difícil imaginar el trabajo y la tensión que puede acarrear a veces la realización de un producto tan agradable. Pero éste es precisamente el caso del episodio *¿De qué están hechas las niñas pequeñas?* que, debido a su compleja trama, obligó a la producción de ***Star Trek*** a un verdadero maratón. Los cambios continuos en el guión provocaban retrasos preocupantes en el rodaje: en el plató, a menudo había que esperar las páginas correctas hasta el último momento, de modo que el calendario de trabajo se alargó dos eternos días. A pesar de ello, fue precisamente durante la atormentada realización de estos dos capítulos cuando se registraron dos anécdotas divertidas, que demostraron una vez más hasta qué punto era desenfadado e irónico el ambiente que reinaba en el plató de ***Star Trek.*** La primera anécdota se refiere al intérprete del espantoso androide Ruk, el gran actor Ted Cassidy, cuyo "look" era tema de discusión entre Gene Roddenberry, Bill Theis, el encargado del vestuario, y Fred Phillips, el maquillador. Dudando entre las opiniones de quienes afirmaban que Cassidy no causaba bastante miedo y quienes en cambio creían que asustaba demasiado, Roddenberry optó por escuchar un cuarto parecer. De modo



El espantoso androide Ruk, incorporado por Ted Cassidy, protagonizó una divertida anécdota durante el rodaje de este capítulo.



La actriz Sherry Jackson en el papel de la androide Andrea.

que decidió dejar pasar a un paciente y obstinado vendedor que llevaba toda la tarde esperándole para enseñarle su catálogo de trajes, para que se entrevistara... no con él, sino con... Ted Cassidy, vestido y perfectamente maquillado. El vendedor, a pesar del aspecto terrorífico de Ted, hizo su presentación con aplomo e incluso llegó a tomarle las medidas al que pensaba que era Gene Roddenberry. Finalmente Gene, Bill y Fred salieron, retorciéndose de risa. El joven se lo tomó muy bien e incluso se sintió halagado por el papel de cobaya que le había tocado en este experimento. Gracias a su reacción, Gene Roddenberry decidió que el aspecto del androide Ruk era perfecto tal como estaba: ¡espantoso, pero sin exagerar!

La segunda anécdota se refiere en cambio a la seductora actriz Sherry Jackson, que desempeñaba el papel de la androide Andrea y llevaba uno de los trajes más atrevidos jamás diseñados por Bill Theiss. Bill Shatner la invitó a comer, con la excusa de querer ayudarla con su papel, y ambos se fueron al comedor de los estudios; Shatner, de uniforme, y Sherry con un albornoz que tapaba el osado traje. Shatner, que por supuesto se sentía privilegiado, se quedó de piedra cuando Sherry, con un ademán teatral, se quitó el albornoz y se dirigió hacia su mesa, pasando con indolencia ante técnicos, agentes, productores, extras y directivos. Estaba claro que la actriz no tenía intención de compartir sólo con Shatner su seductora belleza.







LA MARCA DE GIDEON

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Mark of Gideon*, EE:UU. 1969

Dirigido por:
Jud Taylor
Argumento y guión:
George F. Slavin y Stanley Adams
Producción:
Fred Freiberger
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis y Gregg Peters
Fotografía:
Al Francis
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Fred Steiner
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
George Takei	Sulu
Walter Koenig	Chekov
Nichelle Nichols	Uhura
Sharon Acker	Odona
David Hurst	Hodin

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Después de muchos años de aislamiento, el planeta Gideon ha aceptado finalmente recibir a una delegación, para discutir su posible entrada en la Federación. La única condición es que haya un solo delegado, y este debe ser el capitán de la *U.S.S. Enterprise*. Kirk se transporta al planeta, pero, de forma inexplicable, vuelve a materializarse en la *U.S.S. Enterprise*. La nave funciona perfectamente, pero está desierta. Los 430 miembros de su tripulación se han desvanecido en el aire. Junto a él, sólo se encuentra a bordo Odona, una mujer joven y bonita que, al parecer, sufre una amnesia total...

PROBLEMAS DE ESPACIO

Misterio y tensión son los ingredientes principales de este episodio de la tercera temporada de la Serie Original, en el cual se asiste a una magnífica interpretación de todos los actores.

Sin embargo, el misterio más importante de todos es el que rodea al guión, que oculta secretos que despiertan la curiosidad del espectador más atento.



Kirk en la sala del consejo de Gideon; desde la ventana se ve cómo los habitantes del planeta se ven obligados a vivir en un espacio muy reducido.

¿Cómo han podido los habitantes de Gideon fabricar una replica fiel de la *U.S.S. Enterprise*, tan exacta y completa como para engañar a su mismo capitán? ¿Es posible que lo hayan logrado sólo gracias a la fuerza de la desesperación, que les empuja al final a intentarlo todo?

Y sin embargo, la nave de Kirk no tiene nada de pequeña: es capaz de alojar 430 personas con sus respectivos camarotes, cuenta con laboratorios de todas clases, un jardín botánico, un salón recreativo y distintas instalaciones para lanzaderas y para los motores, armas y ordenadores. Desde luego la *U.S.S. Enterprise* no es ningún juguete.

¿Cómo han encontrado entonces los habitantes de Gideon los metros cuadrados de espacio necesarios para reconstruir todos los rincones de la nave, con sus casi 300 metros de longitud y sus 23 niveles, si su mundo está tan poblado que las personas viven tan apretadas que caminan con dificultad?

Aún más difícil resulta imaginar cómo los habitantes de Gideon pueden haber copiado con tanta exactitud una astronave de la Flota Estelar, es decir, uno de los "medios de transporte" más sofisticados y complejos existentes en la galaxia. Gideon no forma parte de la Federación y es muy improbable que un planeta "extraño" pueda tener acceso a las especificaciones completas de la *U.S.S. Enterprise*. Si los planos de las naves estelares federales fueran de dominio público, klingons, romulanos y piratas de Orión ya se habrían aprovechado de ello, creando peligrosos duplicados.

De cualquier modo, frente a un episodio tan entretenido, imaginativo y cargado de intriga, merece la pena obviar todos estos interrogantes. *La marca de Gideon* nos regala otra bonita historia con el añadido de una pequeña moraleja, perfectamente coherente con la "filosofía" de ***Star Trek***: el amor absoluto por la vida, cualquier forma de vida.

Odona, a quien Kirk encuentra en la nave desierta, es la hija de Hodin, el primer ministro del planeta.



CAPITÁN KATHRYN JANEWAY

Kathryn Janeway, nacida y criada en la Tierra, en la región de Indiana, mostró ya en edad muy temprana una preferencia muy clara por la ciencia, contrariamente a su hermana, más interesada por el arte.

Antes de conseguir el mando de la *U.S.S. Voyager*, Janeway fue durante años oficial científico en la *U.S.S. Al-Batani*. En su trabajo, además de tomar ejemplo de las grandes figuras de mujeres pioneras en el vuelo, como Amalia Earhart, o de destacados científicos del pasado, como Leonardo da Vinci, Janeway siguió las enseñanzas de su padre, también miembro de la Flota Estelar con el grado de almirante. En el momento del accidente que llevó a la *U.S.S. Voyager* a perderse en el Cuadrante Delta de la galaxia, Janeway estaba a punto de volver a la Tierra para ayudar a su compañero Mark en el nacimiento de los cachorros de su perro, la setter irlandés Molly. Ahora, el objetivo prioritario de la capitana Kathryn Janeway consiste en conducir de vuelta hacia casa a su tripulación, luchando contra todos los peligros que puedan acecharles durante el largo trayecto hacia el Cuadrante Alfa.



La capitana de la U.S.S. Voyager cuenta con una sólida preparación científica y una dilatada experiencia como oficial.



LOS PASATIEMPOS DE LA CAPITANA

Aficionada a muchos deportes, entre los cuales destacan el esquí y el tenis, Kathryn es tan profesional en el trabajo como informal en el ocio. Le gusta mucho jugar a billar y actuar en las novelas holográficas, pero también le encanta pasar el tiempo libre tranquilamente, haciendo punto o leyendo una buena novela, en compañía tal vez de un helado de café.

KATE MULGREW

Nacida el 29 de abril de 1955 y criada en Dubuque, Iowa, cuando apenas tenía 17 años Kate Mulgrew, dejó su casa y se fue a Nueva York para estudiar interpretación. Tras unos estudios en la Universidad de Nueva York y en el Conservatorio de Stella Adler, muy pronto optó por abandonar los estudios, dedicándose por completo al mundo del espectáculo. Después de actuar en una serie de la ABC y en un montaje de "Our Town" en el American Shakespeare Festival, con 23 años Kate Mulgrew fue contratada para desempeñar el papel de esposa del famosísimo teniente Colombo en una serie de televisión. A pesar del discreto éxito de este programa, las muchas críticas positivas recibidas representaron un buen incentivo para la carrera de Kate.

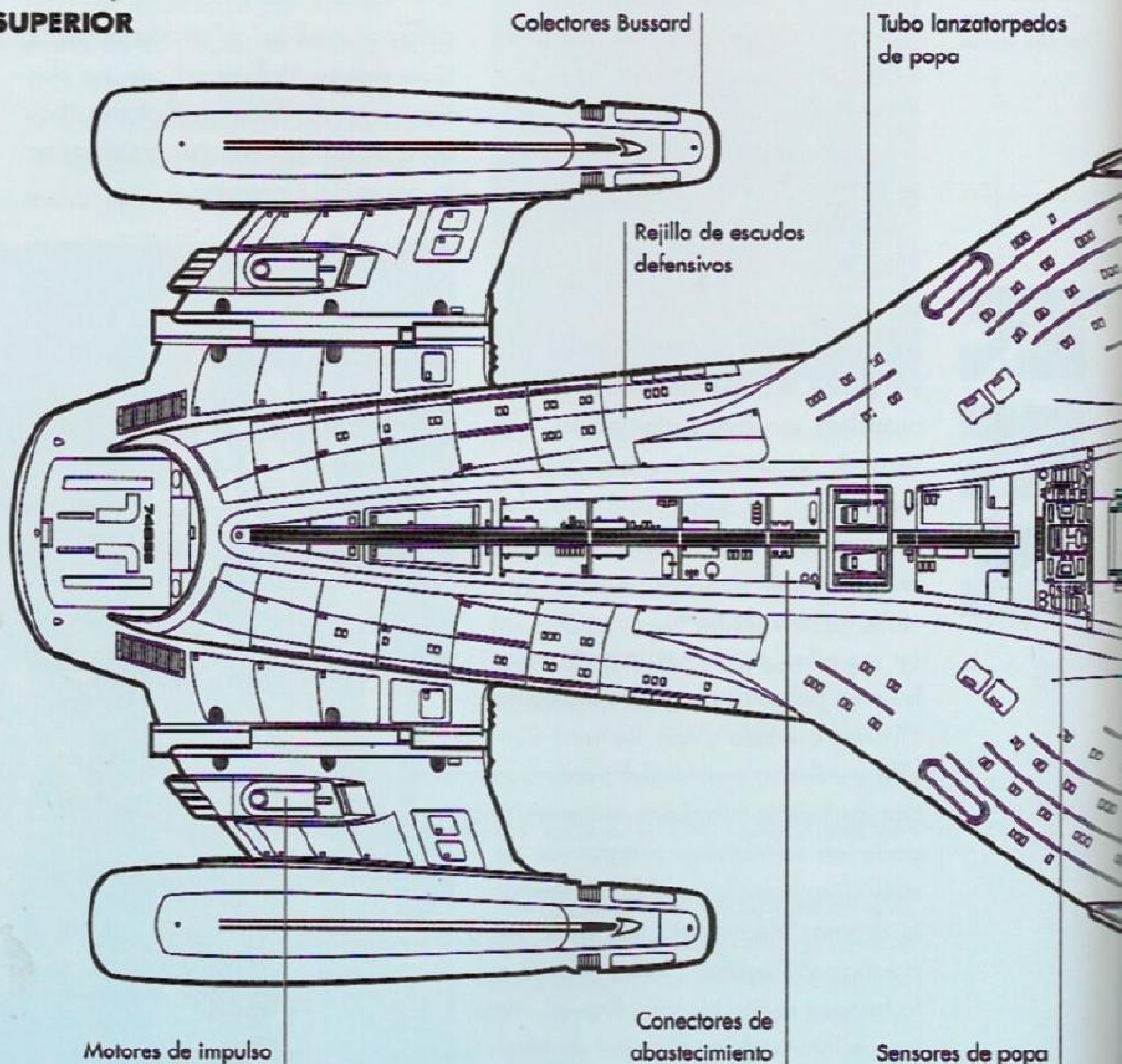
En los años siguientes la actriz trabajó en películas de gran éxito como "Tristán e Isolda", con Richard Burton, y "Tira a mamá del tren", con Danny DeVito. También ha participado en numerosos programas de televisión, entre los que cabe resaltar el drama "Heartbeat", ganador del prestigioso People's Choice Award, y la famosa serie "Murphy Brown", en la que interpretaba el papel de alcohólica, por el que recibió el prestigioso premio Tracey Humanitarian Award. Recientemente debutó en Broadway en la pieza "Black Comedy" de Peter Schaeffer, contando asimismo en su carrera teatral con títulos como "Titus Andronicus", "Medida por medida" y "Hedda Gabler". Kate vive en Hollywood con sus dos hijos y ha recibido un diploma "honoris causa" por méritos artísticos en la Seton Hill University.

Kate Mulgrew consigue con su papel de Janeway interpretar los más variados registros: de la fría capitana a este personaje de novela holográfica.



U.S.S. VOYAGER NCC-74656

La *U.S.S. Voyager*, una nave estelar de clase *Intrepid*, es un pequeño vehículo de exploración, con 15 niveles, una tripulación de 141 personas y una velocidad máxima de factor 9,978. En los ordenadores de la nave se han reemplazado los procesadores isolineales ópticos por una red



The Official STAR TREK Fact Files

bio-neural. Unas bolsas especiales de gel que contienen material biológico permiten acelerar muchas veces la velocidad de tratamiento de datos. A diferencia de naves estelares más grandes, la *U.S.S. Voyager* es capaz de aterrizar en la superficie de un planeta.



Una imagen de la U.S.S. Voyager.



Portillas de las naves salvavidas

Batería fáser superior

Sensores superiores

U.S.S. VOYAGER

NCC - 74656

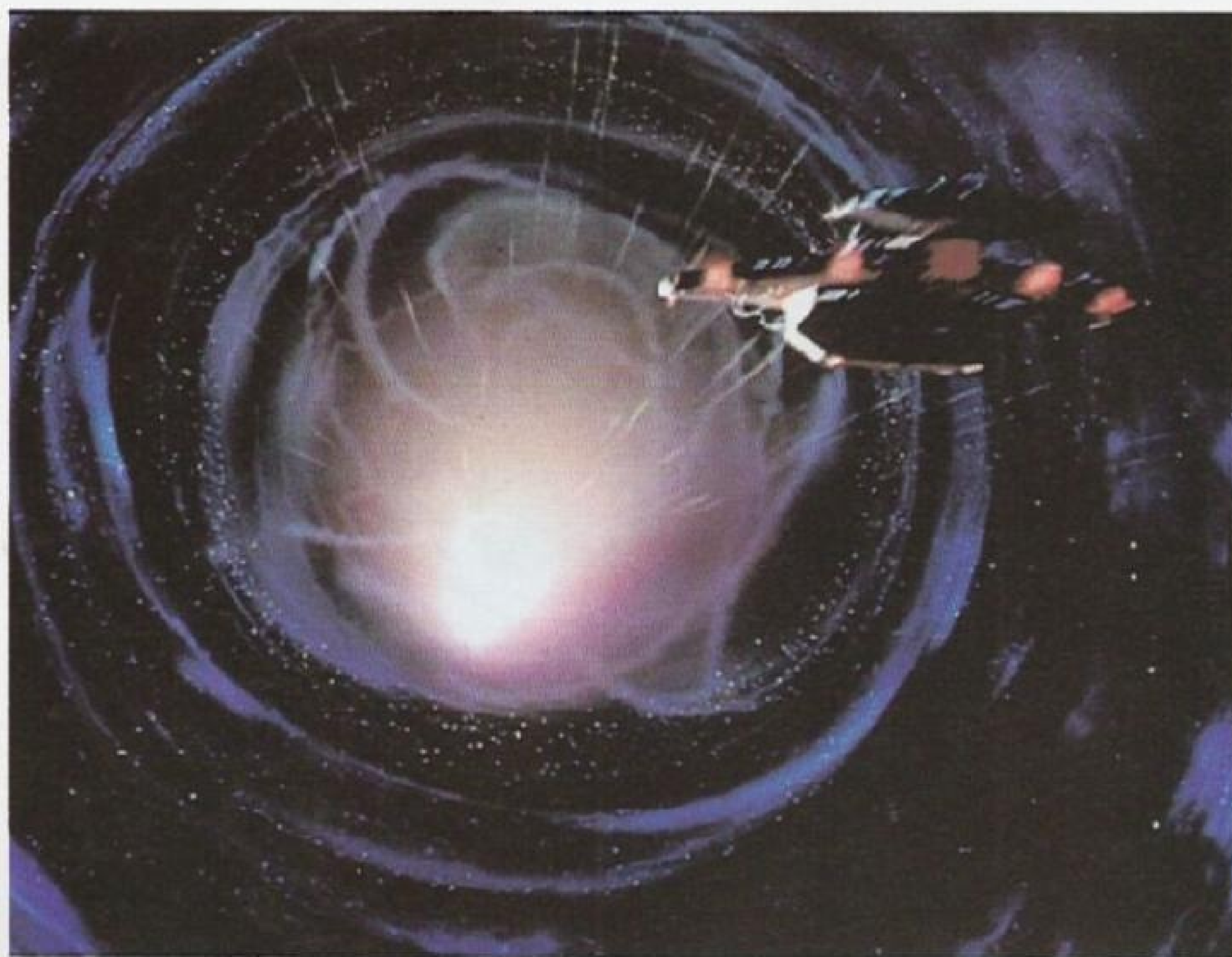
Emisor del rayo del transportador

Deflectores auxiliares

LOS CUATRO CUADRANTES DE LA GALAXIA

Viajes interplanetarios, razas alienígenas, túneles espaciales... Al tratar de la exploración del espacio que se narra en la larga saga de ***Star Trek,*** todavía no hemos abordado una cuestión fundamental: ¿cómo se divide la galaxia por la cual viaja la Flota Estelar de la Federación? A este interrogante cabe añadir otros, también muy importantes: ¿cuáles son los sectores más explorados y cuáles los menos conocidos? ¿Dónde viven las principales razas que pueblan la Vía Láctea?

De acuerdo a las dimensiones de la espiral que constituye la galaxia, la Flota Estelar la ha subdividido en cuatro Cuadrantes: Alfa, Beta, Gamma y Delta. En el interior de cada Cuadrante se encuentra cierto número de sectores que suelen medir unos 20 años luz y contienen entre seis y diez sistemas estelares. La Tierra, que junto con el Sistema Solar está situada en una posición excéntrica respecto al eje galáctico, se encuentra en la línea de división entre los Cuadrantes Alfa y Beta, en el sector



Los agujeros de gusano, a menudo inestables, son como "atajos" que conectan los distintos Cuadrantes de la galaxia.

001. En el Cuadrante Alfa se encuentran la mayoría de planetas de la Federación, aunque algunos de los sistemas se "desbordan" hacia el Cuadrante Beta. Es en el Cuadrante Alfa donde se encuentra, además del Sistema Solar, el agujero de gusano bajorano, que ofrece un acceso estable al Cuadrante Gamma. En este sector del espacio es donde se halla la gran área controlada por la Unión Cardasiana.

El Cuadrante Beta es el más expuesto a conflictos y enfrentamientos, puesto que alberga a dos de los imperios más belicosos de la galaxia: los klingons y los romulanos. Pero, a pesar de la gran extensión de estos dos poderosos imperios, la mayor parte del Cuadrante permanece sin explorar.

Sabemos muy poco del Cuadrante Gamma, demasiado remoto para ser alcanzado por las naves de la Federación, al menos hasta el descubrimiento, en el año 2369, del túnel espacial bajorano, que desemboca en el mismo. De la exploración llevada a cabo por los oficiales destinados a la estación *Espacio Profundo Nueve*, se desprende que el mencionado Cuadrante se halla bajo el control del poderoso Dominio.

La primera vez que una nave de exploración estableció contacto con el Cuadrante Delta, tuvo la desagradable sorpresa de encontrar a una raza fría y aparentemente invencible de seres cibernéticos, los borg, que en lo sucesivo iban a intentar repetidas veces conquistar la Federación.







A este Cuadrante, y por desgracia muy cerca del espacio que controlan los borg, fue arrastrada la nave estelar *U.S.S. Voyager* que, a lo largo de su viaje de regreso a casa, que se prevé que dure al menos 70 años, irá descubriendo otras razas y civilizaciones. Entre estos habitantes de la galaxia, desconocidos hasta el momento, están los pérfidos kazon y los intrigantes ocampa.

El remoto Cuadrante Delta de la galaxia es el lugar de origen de los peligrosos borg.



MITOS UNIVERSALES

La conquista del espacio por parte de la humanidad, el descubrimiento de un universo poblado por las formas de vida más diversas, la exploración de las últimas fronteras de lo desconocido...

Sí, son estos los mitos que han hecho grande a ***Star Trek***, y sin embargo en sus episodios y películas abundan las referencias míticas, históricas y culturales, que trascienden el ámbito de la simple exploración espacial.

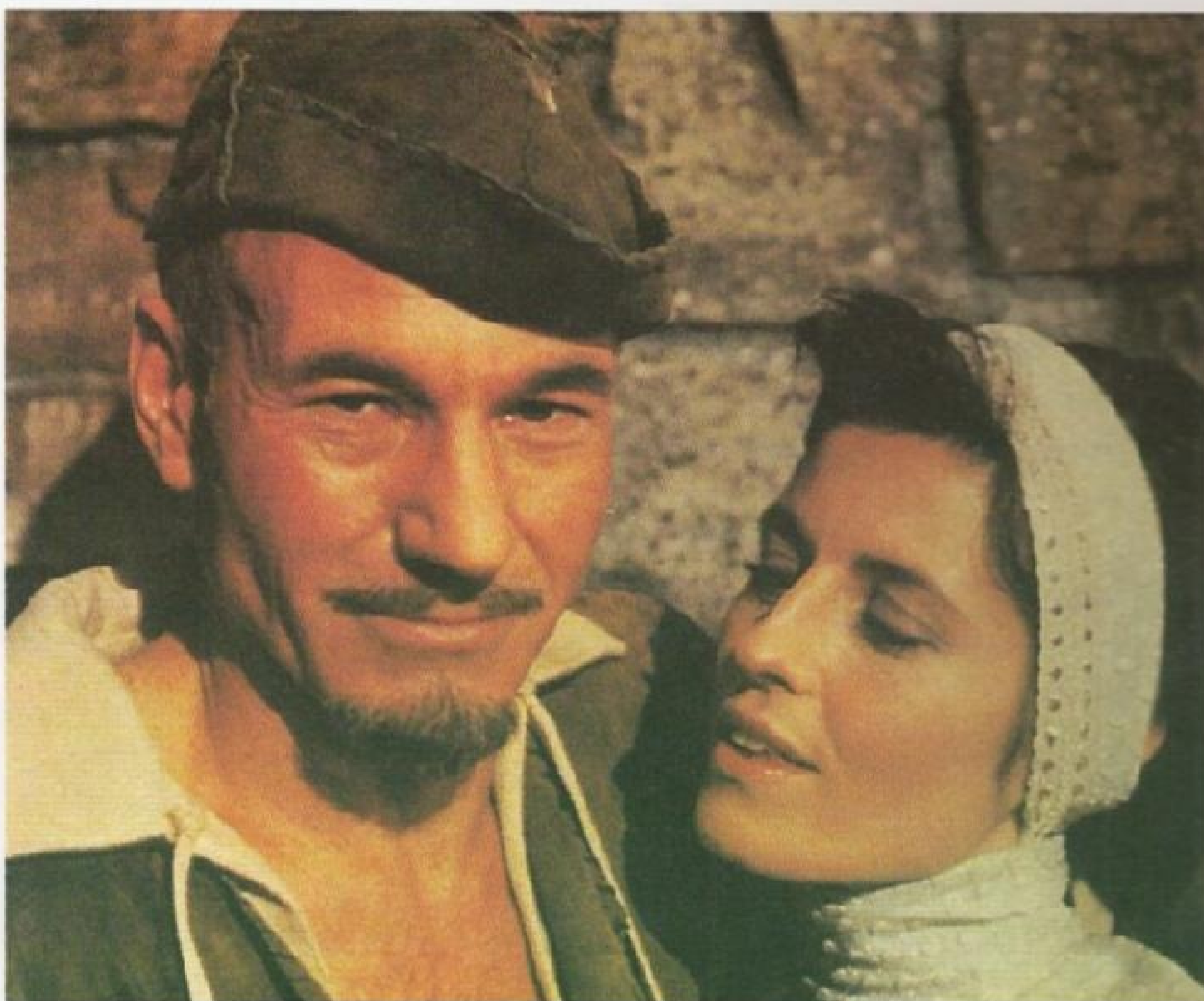
Es cierto que los nombres de muchas de las naves estelares y de las lanzaderas que ***Star Trek*** nos presenta son homenajes a científicos y astronautas cuya aportación ha sido fundamental en la historia de la conquista del espacio: pensemos por ejemplo en la *U.S.S. Copernicus*, la *U.S.S. Armstrong*, la *U.S.S. Goddard*, que debe su nombre al inventor del motor de combustible líquido, o a las muchas lanzaderas, desde la *Galileo a la Tsiolkovsky*.

Sin embargo, si nos fijamos en otros nombres con los que fueron bautizadas muchas naves de la Flota Estelar comprobaremos que las referencias míticas e históricas a las que acude ***Star Trek*** van más allá del campo estrictamente astronáutico: *Gandhi, Aries, Bradbury, Fleming, Crockett, Horatio, Agamemnon, Magallanes, Ulysses*... Pioneros de la medicina, políticos, exploradores, escritores... todos figuras legendarias de la historia de la humanidad.

Es básicamente la gran literatura, con sus autores y personajes, la que constituye una fuente inagotable para los autores de ***Star Trek***. Las citas literarias son tan abundantes que no hace mucho un estudioso tuvo la idea de recogerlas en un libro titulado "Star Trek Myths". Los capitanes de la *U.S.S. Enterprise* han sido siempre grandes admiradores de William Shakespeare, que es citado

Un clásico como "Cyrano de Bergerac" todavía se representa en la U.S.S. Enterprise en pleno siglo XXIV.

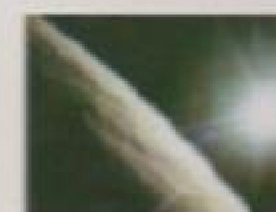




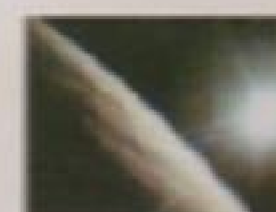
Picard y Vash recreando la historia de Robin Hood, otro clásico del futuro.

sin cesar y cuyas obras ofrecen, en más de una ocasión, el argumento a partir del cual se estructuran tramas y situaciones. Baste pensar en la sexta película, *Star Trek VI: Aquel país desconocido*, en la cual no sólo el título original, sino también muchos diálogos toman como referencia ese "undiscovered country", el territorio sin explorar de "Hamlet". ¡Incluso los "enemigos" klingons citan al bardo inglés, y lo hacen en su lengua: "ta' baH, ta' beH", es decir, "ser o no ser".

La presencia de Shakespeare también es muy evidente en las series sucesivas. Uno de los "enfrentamientos" entre el capitán Picard y el temible Q se desarrolla a golpe de citas de Shakespeare, algunas de ellas adaptadas a las circunstancias como, por ejemplo, "Todo el universo es un escenario".







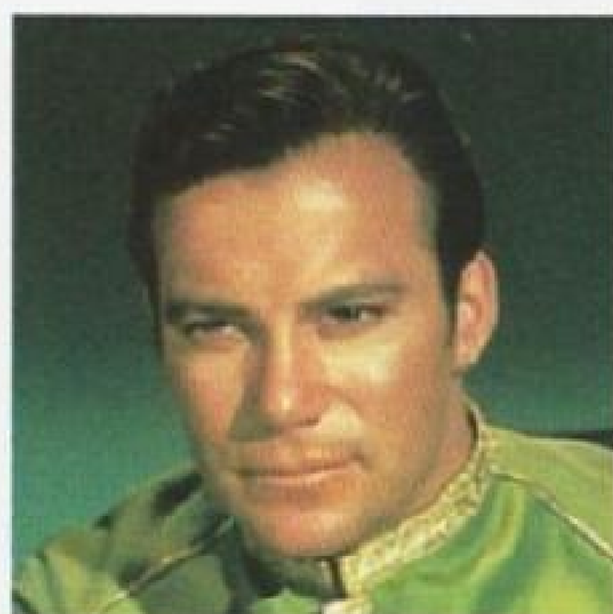
La lista de referencias literarias podría ser mucho más larga: de Gilgamesh a Apolo, de Beowulf al "Cuento de Navidad" de Dickens, pasando por Cyrano, "Alicia en el País de las Maravillas" y Robin Hood.

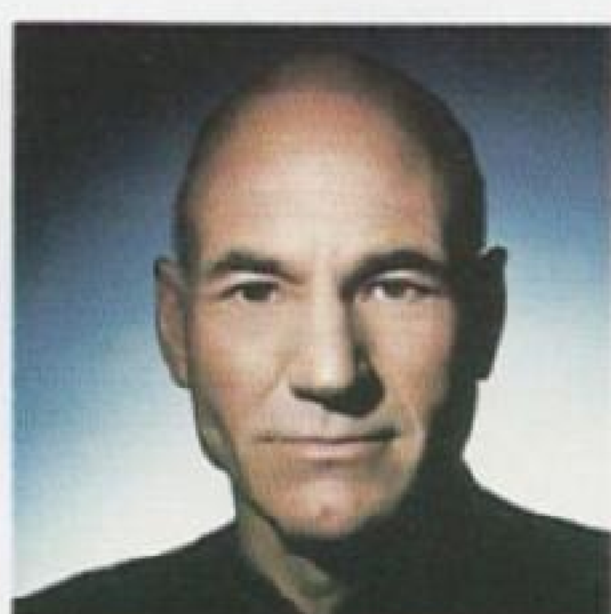
Resumiendo, ***Star Trek*** no se alimenta sólo de los mitos clásicos de la ciencia-ficción, sino que hunde sus raíces en la esencia misma de la humanidad, recordando a los personajes, reales o inventados, más importantes de nuestra historia.

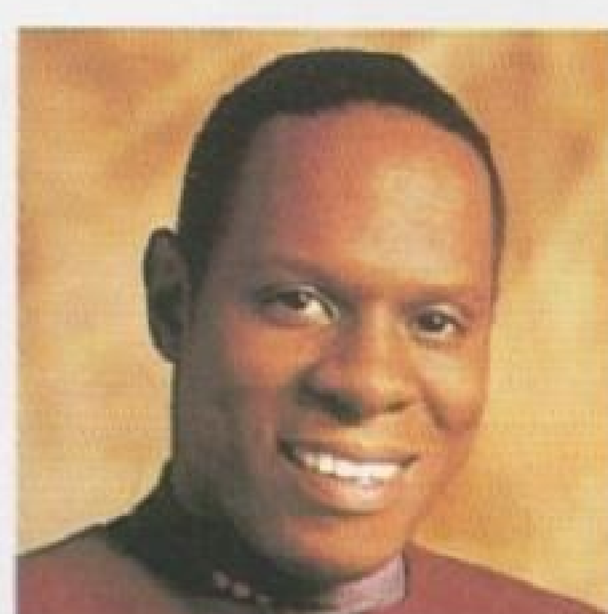
UN CUMPLEAÑOS INOLVIDABLE

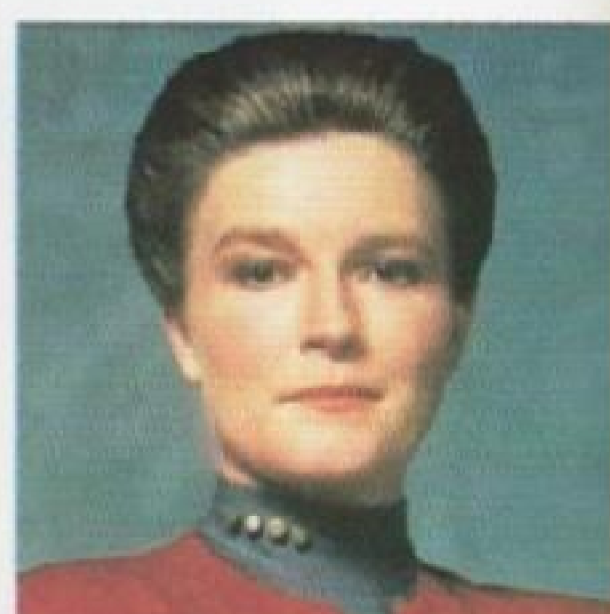
Treinta años es una edad importante. Una edad en la cual se hacen los primeros balances, aunque el futuro esté todo por inventar y programar. No se trata por lo tanto de un cumpleaños cualquiera, a celebrar en familia, sino de un acontecimiento importante, que hay que celebrar en compañía de todos los amigos. Sobre todo si la que cumple 30 años es una serie de ciencia-ficción tan popular como ***Star Trek.***

En 1996 la producción, los técnicos y los actores de la saga quisieron dedicar a los trekkers del mundo entero los festejos dedicados a la obtención de tan prestigiosa meta. De hecho, ha sido sobre todo gracias a sus aficionados –millones de personas de todas las edades, razas, religiones y culturas– que la saga que creara Gene Roddenberry, cuya fecha de nacimiento es el 8 de septiembre de 1966, creció, se desarrolló y gozó de semejante, incomparable éxito.









Paramount y todos los que formaban o forman parte del corazón productivo de ***Star Trek,*** celebraron el aniversario con entrevistas, programas especiales y fiestas a lo largo y a lo ancho de Estados Unidos. En los estudios Paramount de Hollywood, la UPN preparó un gran montaje: un programa televisivo especial, digno del "glamour" de la noche de los Oscar, cuya recaudación fue a parar a obras benéficas. Esta fiesta no representó sólo una ocasión maravillosa para recordar la legendaria historia de ***Star Trek,*** sino que también ofreció al público la oportunidad de ver por primera vez a los intérpretes de las tripulaciones de las cuatro series reunidos, todos juntos, bajo la luz de los focos.

Hubo pases de escenas famosas sacadas de películas o episodios y apariciones de invitados prestigiosos. A lo largo de la noche subieron al escenario nombres destacados del

"show business" estadounidense, desde Ted Dansen, el presentador de la velada, o Joan Collins, hasta el gran final con un pionero del espacio: el astronauta Buzz Aldrin.

Tampoco faltaron momentos cómicos, como la divertida parodia de *Star Trek: Voyager* interpretada en directo por un grupo de actores encabezados por... Kate Mulgrew en persona, la intérprete de la capitana Janeway.

***Cuatro rostros para cuatro capitanes, juntos por primera vez en ocasión de la gala de televisión dedicada a* Star Trek.**



Joan Collins, aquí en* La ciudad al borde de la eternidad*, se encontraba entre los invitados de la velada dedicada a los 30 años de la saga.

Pero, sobre todo, hubo momentos de emoción grande y verdadera. Uno de los más conmovedores fue el discurso de Buzz Aldrin, piloto del *Apolo 11* en la histórica primera misión del hombre a la Luna. El astronauta recibió una calurosa "standing ovation", un aplauso en pie de todos los actores sentados en las primeras filas: del "capitán Kirk", William Shatner, al "ingeniero Scott", James Doohan. Buzz Aldrin recordó que la idea más importante que ***Star Trek*** había promovido era la visión optimista de un futuro lejano, sobre todo en un mundo como el actual, siempre ensimismado en sus problemas inmediatos, atrapado entre mañana y pasado mañana y desacostumbrado a plantearse las cosas en términos de años o siglos.

Y Aldrin pensaba en el futuro al presentar a su joven colega astronauta: Mae Jameson, la primera mujer afro-americana que participó en un programa espacial de la NASA. ***Star Trek*** le había inspirado a ella y a todos sus jóvenes colegas el entusiasmo por la difícil carrera de pioneros del espacio, y para agradecérselo la doctora Jameson, durante sus viajes en el transbordador espacial *Endeavour*, empezaba sus turnos de trabajo con las palabras de Uhura: *"Frecuencias de comunicación abiertas"...* La doctora Jameson hizo hincapié en la importancia vital del vínculo entre fantasía y realidad: cuanto más positivas sean nuestras fantasías, tanto mejor será la realidad que vamos a poder construir en el futuro.

Al final de la velada, la NASA regaló a los protagonistas de ***Star Trek*** una bandera que había viajado a bordo del transbordador espacial *Atlantis* y de la estación espacial *Mir*. En el marco había un agradecimiento especial: *"Como reconocimiento a vuestro trabajo en fomentar el espíritu valiente de la exploración y haber mostrado las enormes posibilidades del futuro de la humanidad"*.







continuará

¡UN POCO DE DISCIPLINA!

¿Os pasáis horas enganchados al interfono, pensando que al fin y al cabo no os va a llegar ninguna factura? ¿Intentáis abusar de la red de control atmosférico para avivar un bronceado algo deslucido, recuerdo del último permiso? ¡Vaya unos oficiales! ¡Os vendría bien encontraros en una situación como las que se presentan en la "Kobayashi Maru"!

TEST KOBAYASHI MARU - Es una de las pruebas fundamentales de la sección de mando del curso de cadetes de la Academia de la Flota Estelar. El principal objetivo del test no estriba en descubrir cómo resolvería el cadete la situación que le es presentada, donde tres naves klingons atacan un carguero indefenso en la Zona Neutral, sino en comprobar sus reacciones emotivas y su carácter en situaciones de emergencia y al parecer sin salida.

INTERFONO - Es el sistema de comunicación interna de una nave estelar. A través del interfono, todos los ocupantes de la nave pueden ponerse en contacto con el puente, los laboratorios, los camarotes privados y cualquier otro lugar. No hay códigos especiales para poder acceder a la conexión; sólo el sentido común y la disciplina impiden que tanto tripulación como sus huéspedes civiles lo utilicen de forma abusiva..

RED DE CONTROL ATMOSFÉRICO - Conjunto de satélites, sondas y aparatos sofisticados con los cuales se pueden regular las condiciones atmosféricas de un planeta. Equilibrando la evolución de lluvias y temporales, suavizando vientos y corrientes y regulando las temperaturas según las estaciones, la red de control atmosférico permite evitar huracanes, tempestades y otras catástrofes provocadas por condiciones meteorológicas. Es fácil diseñarla para aplicaciones en planetas adaptados a los parámetros terrestres pero también se utiliza a menudo en planetas que se han desarrollado de forma natural.



LA TELARAÑA THOLIANA

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Tholian Web*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
Herb Wallerstein
Argumento y guión:
Judy Burns y Chet Richards
Producción:
Fred Freiberger
Coproducción:
Robert H. Justman
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis y Gregg Peters
Fotografía:
Al Francis
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Fred Steiner
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Majel Barrett	Christine Chapel

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Defiant* navega a la deriva, y todos los miembros de su tripulación han muerto. El equipo de la *U.S.S. Enterprise* que inspecciona la nave tiene la impresión de que los ocupantes de la *Defiant*, enloquecidos, se han matado entre ellos. De repente, durante el reconocimiento, Kirk y sus hombres se dan cuenta de que algo raro ocurre: paredes, objetos e incluso cuerpos ¡se están desvaneciendo! La nave está a punto de pasar a otra dimensión espacial; los miembros del equipo tienen que volver a bordo de la *Enterprise* antes de que sea demasiado tarde...

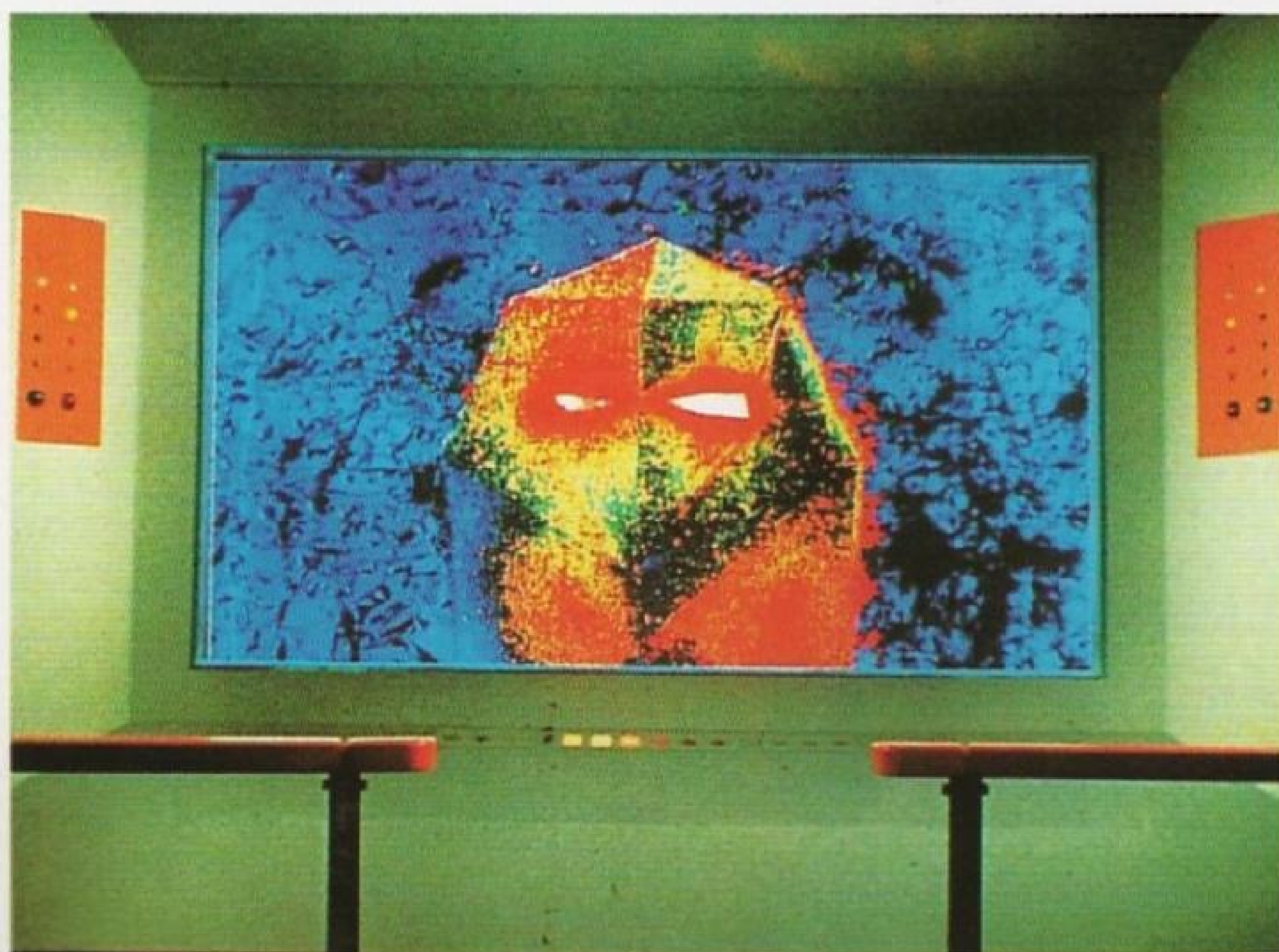
JUEGO DE ESPEJOS

Reales pero impalpables, cercanos e inalcanzables, presentes e invisibles. No, no estamos hablando de los espíritus de los difuntos, ni de ángeles de la guarda, sino del difícil concepto de universos paralelos, mundos que coexisten en un mismo espacio. Este argumento, que se plantea en el episodio *La telaraña tholiana*, iba a ser en adelante la fuente que ofrecería a ***Star Trek*** una multitud de historias de acción y de aventura. En *Star Trek: La nueva generación*, el capítulo *Parallels* nos presenta a Worf pasando y volviendo a pasar de un universo a otro. En otros episodios de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* como *Crossover*, *Through the Looking Glass* y *Shattered Mirror*, se conecta con *Espejo, espejito*, el capítulo de la Serie Original, ubicado en un mundo paralelo, entrelazándola con una nueva trama. En este caso, aun sin detenerse en detalles que habrían fragmentado inútilmente el ritmo del episodio, los personajes aluden de paso a teorías científi-









Un tholiano conmina a la U.S.S. Enterprise a que abandone el espacio en que se ha introducido.



Chekov sufre los primeros síntomas graves provocados por la permanencia en el espacio tholiano.

cas incluso muy complejas. Spock, por ejemplo, para explicar la desaparición de Kirk y el intento de rescate que va a llevar a cabo, ofrece una muy resumida explicación: *"Nosotros existimos en un universo que coexiste en el espacio físico junto con muchos otros universos. Durante unos cortos lapsos de tiempo una zona de su espacio se superpone a una zona del nuestro"*. La superposición, a la que los guionistas denominan *"interfase"*, deriva en realidad de algunas teorías de mecánica cuántica que actualmente gozan de consideración.

La telaraña tholiana ganó un Emmy Award por los efectos especiales: maquetas innovadoras, juegos ópticos soberbios e incluso un alienígena de aspecto inorgánico. Los efectos ópticos mejores son sin lugar a dudas los del fundido entre universos de la *U.S.S. Defiant*, que en aquella época eran realmente vanguardistas.



CON LOS PIES PEGADITOS AL SUELO

Mostrar actores que se mueven en un medio que está desapareciendo es algo muy complicado. No tanto por la realización de los efectos que, al contrario, son relativamente sencillos, sobrexposiciones y evanescencias utilizadas con arte: el problema estriba en la imposibilidad de hacer desaparecer... ¡el suelo! En este capítulo vemos que las manos de los miembros del equipo de exploración en la U.S.S. Defiant *pasan a través de mesas y cuerpos humanos, mientras que sus pies permanecen sólidamente pegados al suelo. Sería de esperar que nuestros héroes "levitaran" a través de los techos o bien se "deslizaran" lentamente de un nivel de la nave a otro... Y en cambio no ocurre nada de ello.*
También en Star Trek: La nueva generación *surgió el mismo problema; en el capítulo* The Next Phase, *dos de los personajes, "desfasados" respecto al universo real, pasan a través de paredes y personas como si fueran aire... pero siempre corriendo encima de superficies muy sólidas.*

OPERACIÓN ANIQUILACIÓN

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Operation: Annihilate!*, EE:UU. 1967

Dirigido por:
Steven W. Carabatsos
Argumento y guión:
Herschel Daugherty
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
Majel Barrett	Christine Chapel
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Joan Swift	Aurelan

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Al acercarse al planeta Deneva, sede de una de las primeras colonias humanas fuera del sistema solar, la *U.S.S. Enterprise* recibe una desesperada petición de ayuda. El capitán Kirk reconoce la voz angustiada de Aurelan, la mujer de su hermano, que tiempo atrás se había trasladado a Deneva junto con su familia. La *U.S.S. Enterprise*, poco antes de entrar en órbita, también intercepta una lanzadera deneviana que se dirige a gran velocidad hacia el sol del sistema. Detener su loca carrera ya es imposible: antes de quemarse con la lanzadera, el único tripulante grita que por fin es libre...

CONTINUIDAD E INNOVACIÓN

Para escribir un buen guión para un capítulo de una serie televisiva no basta con ser un buen autor, capaz de utilizar de la mejor forma posible los "trucos" de la profesión: suspense, tensión, golpes de efecto... No, también es indispensable haber hecho el seguimiento del desarrollo narrativo de la serie misma, conocer a fondo los personajes y sus relaciones y recordar perfectamente hechos, acontecimientos y lazos familiares. La continuidad es algo básico: por ejemplo, resultaría paradójico presentar a una esposa o a una madre en un capítulo y unos capítulos más adelante negar su existencia. Por otro lado, profundizar en los personajes, a medida que los capítulos van pasando, conlleva inevitablemente unas modificaciones, que a veces implican reajustes o pequeñas... "reticencias".

En este capítulo, los espectadores conocen por primera vez a unos parientes del capitán Kirk. El dramático e intrigante encuentro de James con su hermano Sam dejó sin embargo atónitos a los fans más atentos. En efecto en el capítulo *¿De qué están hechas las niñas pequeñas?* se había hecho mención a la existencia de Sam, el cual, con *"su mujer y sus tres hijos"*, había ido a despedirse de su



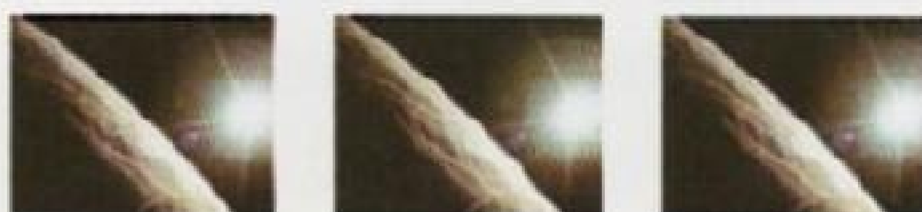
El capitán Kirk intenta defenderse utilizando su fáser.

hermano James cuando éste se embarcaba en la *U.S.S. Enterprise*. Pero en *Operación Aniquilación*, Sam Kirk y su esposa tienen consigo a un único hijo, Peter, y no se menciona para nada a los otros dos hermanos.

Pequeñas incongruencias son asimismo inevitables cuando queremos introducir en la trama momentos de gran tensión. Es lo que ocurre en *Operación Aniquilación* cuando, tras llevar a cabo el primer ensayo con la luz, que mata al ejemplar alienígena presente a bordo, se toma la apresurada decisión de repetir la misma prueba con Spock, el único "contaminado", provocándole la ceguera. De hecho hubiera bastado con esperar unos pocos minutos para descubrir, mediante algún análisis más en profundidad sobre la criatura muerta, que una sola de las muchas radiaciones luminosas era suficiente para eliminarla...

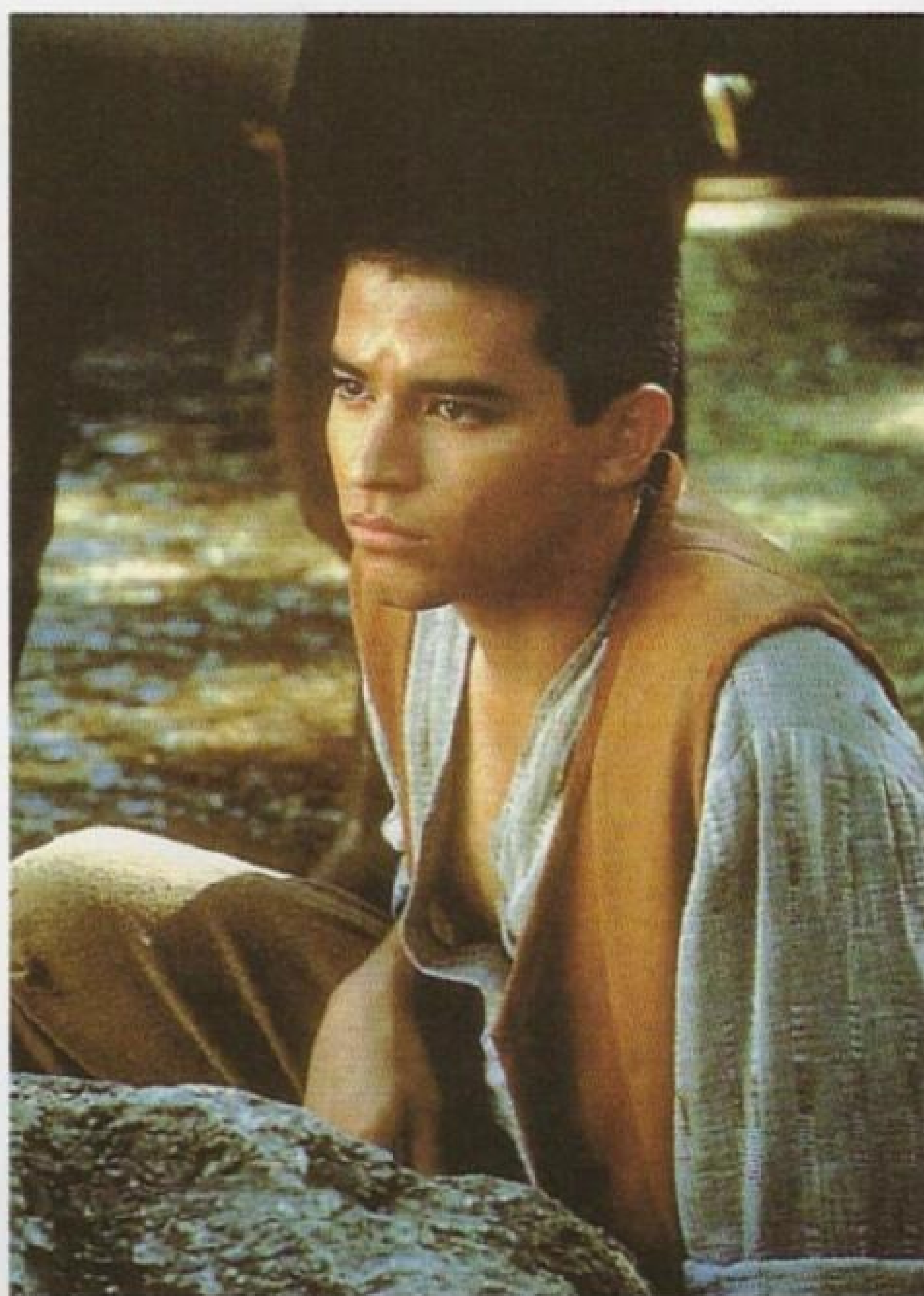
COMANDANTE CHAKOTAY

Oficial de la Flota Estelar, Chakotay entró en la Academia a los 15 años de edad, optando por la vida en el espacio en lugar de las investigaciones arqueológicas y místicas de su padre, Kolopak. Sus orígenes de nativo americano no despertaban entonces su interés. Sólo después de la muerte de su padre Chakotay empezó a ocuparse de los estudios llevados a cabo por él, documentándose acerca de sus orígenes y de los ritos practi-



cados por su tribu. Tras muchos años en la Flota Estelar, Chakotay se asoció con un grupo de renegados, el Maquis, para defender a su planeta de las incursiones de los cardasianos. Al mando de una pequeña pero muy compenetrada tripulación logró realizar con éxito múltiples misiones contra naves cardasianas en la Zona Desmilitarizada. El éxito de estas operaciones fue el fruto tanto de su habilidad innata para el mando como de la experiencia adquirida durante los años que había pasado en la Flota Estelar. En una de estas misiones, la lanzadera que estaba al mando de Chakotay fue transportada por la forma de vida denominada el Guardián al Cuadrante Delta, donde la tripulación Maquis se unió a la de la nave de la Flota *U.S.S. Voyager* para emprender el regreso a casa. Chakotay es ahora primer oficial a bordo de la *Voyager* y ha establecido con la capitana Janeway una relación de amistad sincera. De su herencia piel roja guarda diversos ritos y ceremonias, entre ellas la "visión mística" que se obtiene a través del contacto con el animal-guía.

Desde su juventud, Chakotay se ha visto marcado por sus raíces tribales.

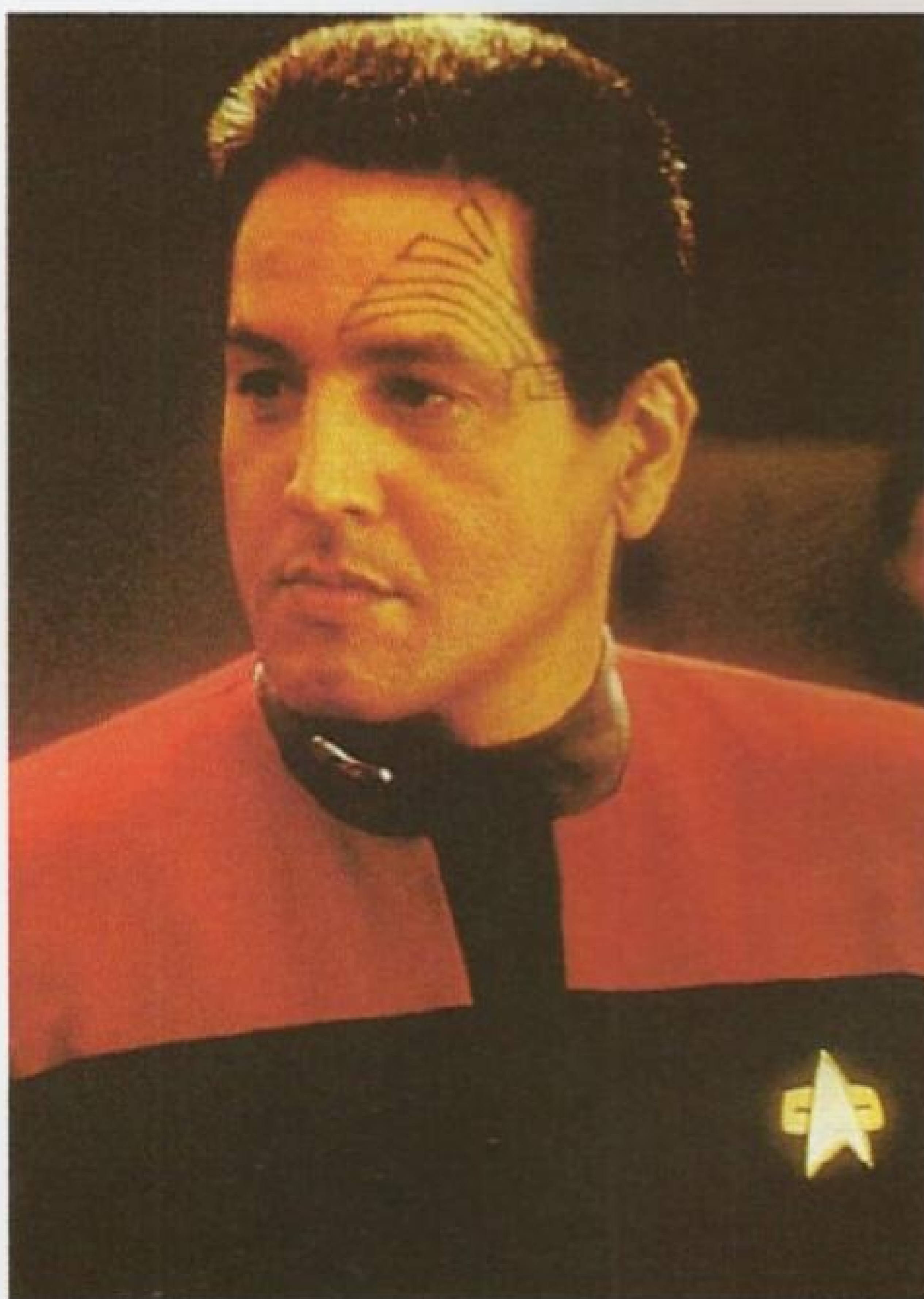


ROBERT BELTRAN

Robert Beltran, nacido el 19 de noviembre de 1957 en Bakersfield, California, se graduó por la Fresno State University en Artes Teatrales, culminando así su sueño de convertirse en actor, que alimentaba desde la niñez. En años sucesivos, Beltran emprendió una carrera teatral brillante, trabajando en el California Shakespeare Festival en producciones como "Hamlet", "Enrique IV" y "El sueño de una noche de verano" e interpretando, con distintas compañías, papeles destacados en piezas clásicas y modernas. Con el Teatro Campesino, la compañía teatral del famoso autor/director Luis Valdez, actuó en "Corridos", "Rose of the Rancho" y "La Pastorela". Beltran también participó en el espectáculo de Valdez "I Don't Have to Show You No Stinkin' Badges", ensalzado por la crítica. Incluso después de su llegada a la televisión y al cinema, el teatro continuó siendo para él una de las pasiones más intensas; cabe recordar que Beltran es fundador y director artístico del East Los Angeles Classic Theater Group. La lista de películas en las que ha participado también es digna de mención. Entre muchas otras destacan "Gaby", "Escenas de lucha de sexos en Beverly Hills", "Bugsy" y "Nixon". Antes de obtener el papel que lo llevaría a la fama televisiva, el de comandante Chakotay en *Star Trek: Voyager*, Beltran había participado en distintas producciones televisivas, entre otras "Se ha escrito un crimen" y "Miami Vice".

También en televisión ha interpretado los papeles de teniente Soto en "Models, Inc.", del protagonista de "Midnight Caller" y de uno de los personajes principales en la mini-serie "The Mystic Warrior".

Chakotay, valeroso comandante y oficial experto, exhibe con orgullo sus orígenes de nativo americano con el tatuaje que lleva en la frente.



LA BASE ESTELAR DE LA TIERRA

Del mismo modo que sus equivalentes, situadas en los distintos sectores de la Federación, la base estelar que se encuentra en órbita alrededor de la Tierra es una estructura muy compleja con distintas funciones.

En la parte superior de la base estelar hay una cúpula de observación que ofrece una espléndida vista del espacio exterior.

En el interior, la base estelar es hueca, disponiendo así del espacio necesario para las maniobras de amarre de varias naves.

Las dimensiones de la puerta del hangar para naves estelares dan una idea de la inmensidad de esta estructura orbital.

La forma general de la base estelar recuerda la de una enorme seta. Tiene un "pie" bastante estrecho situado debajo de un "sombrero" ancho y plano.



Además de ofrecer amarres para muchas naves estelares, está equipada para el mantenimiento y, en su caso, reparación de las mismas.



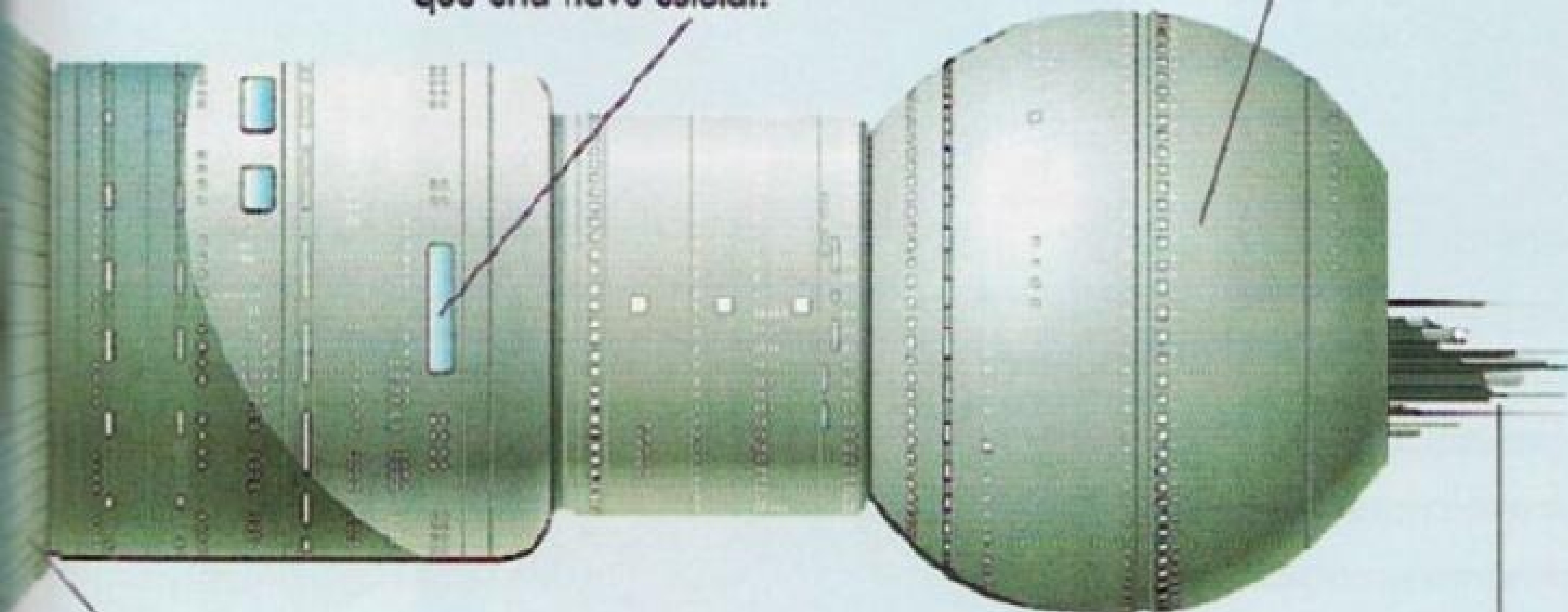
Además, al tener que acoger durante días o meses las tripulaciones de las naves, también dispone de numerosos alojamientos e instalaciones de relax y ocio.

La base estelar se orienta en sentido vertical, con la estructura esférica hacia abajo.

Debido a sus dimensiones, la base estelar es de una enorme complejidad, mucho más que las ciudades que se han desarrollado en la superficie del planeta.

En la parte inferior de la base hay una estructura esférica.

Algunas de las ventanas de la estructura son enormes, incluso más grandes a veces que una nave estelar.



A medida que se desciende a lo largo de la estructura, el diámetro de las secciones se estrecha. A veces el salto de una sección a otra es bastante grande, y a veces es gradual.

En el extremo inferior de la cuenca se encuentran numerosas instalaciones y equipamientos. Algunos de ellos son sensores.

EL HÁBITO... ¡HACE AL TREKKER!

Desde el nacimiento de ***Star Trek*** como fenómeno de masas, es decir en la época de los primeros clubs de fans y de las primeras convenciones, hicieron su tímida aparición los maquillajes y disfraces que actualmente constituyen un verdadero fenómeno autónomo en el mundo de los aficionados de la saga.

Los disfraces –tanto un par de orejas puntiagudas como un disfraz propiamente dicho – además de medios de identificación básicos también han sido desde siempre un signo de reconocimiento entre fans. En cualquier lugar del mundo, quien lleve un pin con el símbolo de la Flota Estelar en la solapa de la americana o vaya por ahí con una camiseta parecida al uniforme de Spock pasa a ser de forma automática, para cualquier trekker, una persona con la cual, mediante una frase o una sonrisa puede inmediatamente entablarse una conversación e incluso establecerse una amistad.

En las ocasiones especiales –tanto una fiesta como una convención o una fiesta de disfraces – el disfraz inspirado en ***Star Trek*** se convierte en algo más: una pequeña ostentación que permite divertirse y satisfacer de forma positiva las ganas de ser el centro de las miradas. Y llega



Una embajadora vulcana hecha en casa, fiel al original no sólo en el traje, sino también en la actitud y la mirada indómita.

a ser un signo manifiesto de habilidad cuando... está hecho en casa. Desde hace tiempo pueden adquirirse fácilmente uniformes de la Serie Original o los trajes de *Star Trek: La nueva generación*. Sin embargo, los trajes de Q, de la Reina Borg, de guerrero klingon, de la Kai bajorana, de la hermosa Caroline, querida por Apolo o de la roca Yarnek, por desgracia o por suerte no se encuentran en las tiendas. ¡No hay más remedio que inventárselos!

Los fans de ***Star Trek*** que participan en las convenciones son los más hábiles en producir trajes vistosos y de gran parecido con los originales, utilizando telas olvidadas en algún armario, forros abigarrados, cartulina, cinta adhesiva y mucha, muchísima paciencia.

Estos fans tienen la capacidad, implicando a menudo a familiares y amigos, de aprovechar viejas mangueras de goma para el jardín y de una mosquitera no utilizada, para realizar unos trajes complejos, fabricados con sudor y esmero, cuidando hasta los detalles más pequeños. La dificultad, antes que en la realización práctica, estriba en el diseño del traje, puesto que casi nunca hay patrones disponibles y a menudo faltan incluso fotos detalladas. La única forma, muchas veces, consiste en poner en el vídeo el capítulo donde aparece el traje escogido y observarlo con atención, cuaderno en mano, pasando y repasando la escena para captar todos los detalles.



No, no es la reina Borg, sino la fundadora del Star Trek Italian Club .



Una vez acabado el trabajo, el fan concienzudo va a la búsqueda de los accesorios: fásers, comunicadores, insignias, etc., y a veces, antes de aparecer en público, se pone de acuerdo con otros amigos disfrazados para formar verdaderos cuadros vivientes, con grupos de klingons, romulanos, bajoranos o borgs. La diversión está garantizada.

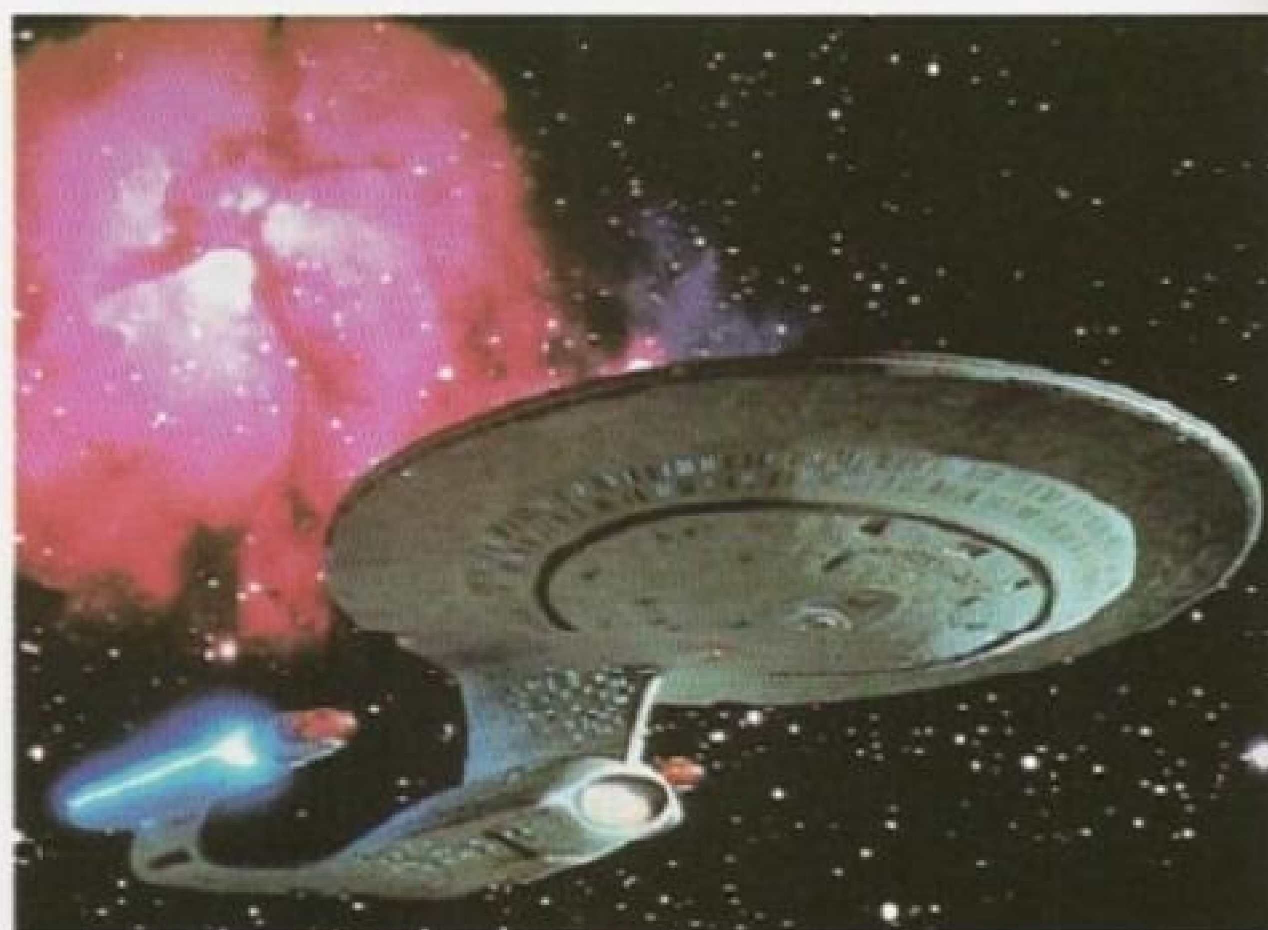
CON CIENCIA Y SABIDURÍA

¿Nunca os habéis preguntado cómo pueden los autores de ***Star Trek*** conocer tantos términos técnicos y estar tan al día de las últimas teorías científicas? ¿Es posible que su erudición les permita saber en cada momento la manera de gestionar la velocidad de curvatura, túneles espaciales y partículas subatómicas? En realidad ninguno de ellos –todos guionistas profesionales – es un científico. E incluso es muy probable que, al redactar el guión de un episodio, no se detengan ni un sólo momento a reflexionar sobre las causas posibles de la avería en la sala de máquinas que hará enloquecer a Geordi, o en el tipo de propulsor utilizado por la nave que Kira ha detectado, limitándose a indicar estos sucesos científicos y tecnológicos con la palabra "tech", que es la abreviatura de "technobabble", o "charla tecnológica", que hace referencia al conjunto de terminología y teorías científicas necesarias para explicar, de forma plausible, lo que está ocurriendo. Hallar, imaginar o inventar estos conceptos científicos y los términos para indicarlos constituye la tarea de una figura fundamental del equipo creativo: el asesor científico.









De los fenómenos espaciales a las naves espaciales, todos los aspectos técnicos y científicos de la saga son competencia del asesor técnico.

La persona que ha desempeñado este delicado papel en las últimas tres series de ***Star Trek*** y durante el rodaje de la película *Star Trek: Primer Contacto* se llama André Bormanis y cuenta, desde luego, con una extraordinaria cualificación para ello.

Licenciado en física por la Universidad de Arizona y en ciencias, tecnología y aplicaciones publicitarias por la George Washington University, Bormanis ha trabajado en la NASA colaborando con los mejores astrónomos y científicos espaciales. Además es asesor del San Juan Institute, una organización sin ánimo de lucro que trabaja para un programa de educación al espacio en Pasadena, California.

No resulta pues tan raro que las explicaciones técnicas y científicas, reales o inventadas, que integran sabiamente los argumentos de ficción científica inventados por los guionistas siempre sean tan detalladas e increíblemente plausibles. Anomalías subespaciales, antiprotones, xenotrasplantes... todo –o casi– es posible si lleva la firma de André Bormanis.
Para separar con claridad y precisión la realidad científica de la extrapolación fantástica, Bormanis publicó en fecha reciente un libro "Star Trek: Science Logs", en el que pone al servicio del lector su amplia erudición, explicando qué aspectos del universo fantástico que conocemos a través de nuestro televisor corresponden a los del que se encuentra encima de nuestras cabezas.
Todo fan es en definitiva deudor de este "experto en ciencia futura" al servicio de la saga de ***Star Trek*** . Es gracias a él que podemos explorar nuevos y extraños mundos y encontrar nuevas formas de vida. Y ello sin dar ni un solo paso en falso fuera de la angosta vereda de la plausibilidad.

Hace falta un profundo conocimiento de los entresijos de la tecnología del siglo XXIV para llegar al diseño final del ambiente de Star Trek.



UN EMOCIONANTE SALTO EN EL PASADO

Los treinta años de ***Star Trek*** no se celebraron únicamente con happenings, convenciones y programas televisivos especiales. Al haber dos series al mismo tiempo en antena y presentes en las pantallas de los televisores estadounidenses, era impensable que la producción dejara de aprovecharse de la ocasión para festejar un aniversario tan importante asimismo en el terreno de la ficción televisiva.

Se tomó pues la decisión de dedicar dos capítulos, de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* y de *Star Trek: Voyager*, respectivamente, a los héroes de la Serie Original. Con gran alegría de todos los fans, los episodios tuvieron como invitados de honor, en carne y hueso, ¡a los actores que habían participado en los comienzos de la saga!

El primer episodio que se emitió en EE.UU. coincidiendo con la efemérides fue *Flashback*, de la serie *Star Trek: Voyager*. Este capítulo, escrito por Brannon Braga, fue un verdadero "regreso a casa" de dos de los protagonistas principales de la Serie Original: George Takei (Sulu) y Grace Lee Whitney (Janice Rand). La trama, tan sencilla como genial, permite a la capitana Janeway y al vulcano Tuvok dar un salto en el pasado sin tener que recurrir al habitual viaje en el tiempo. Transportar al teniente Tuvok y a la capitana en los tiempos en que Tuvok era un alférez recién salido de la academia a bordo de la *U.S.S. Excelsior* del capitán Sulu es en efecto un singular flash-



back mental, que ambos viven gracias a la fusión mental vulcana. En la *Excelsior*, Janeway y Tuvok encuentran nada menos que al capitán Sulu, a su asistente Janice Rand y al guerrero klingon Kang. Los decorados son básicamente los mismos que en la película *Star Trek VI: Aquel país desconocido*. La nave es la misma y también lo son los excelentes prota-

Un momento del rodaje de Flashback. En primer plano Takei (Sulu) y el director, Dav[id] Livingston. E[n] segundo pla[no] Grace Lee Whitney (Rand).

gonistas. Para esta ocasión, junto con Takei y Whitney, también volvieron al plató Jeremy Roberts, en el cometido del primer oficial Valtane, Boris Krutonog en el papel de timonel y Michael Ansara en el rol de un joven Kang. Este capítulo, salpicado de escenas memorables, fue rodado en julio, pocos meses antes de las celebraciones, que iban a desarrollarse en septiembre. La forma en que se le comunicó a George Takei que iba a formar parte del reparto fue realmente curiosa... Tal como él mismo explicó en el transcurso de diversas entrevistas, Takei recibió un día la llamada telefónica de un aficionado que había leído en Internet su participación en *Flashback*. El actor, que no sabía nada del asunto, llamó a su agente, que tampoco estaba al corriente de nada. Sin embargo, al cabo de unos días, el agente volvió a llamar a Takei y le dijo: *"¿Sabes? Internet tenía razón"*.

Si por un lado Takei y los demás actores presentes en la *U.S.S. **Excelsior*** se sintieron felices y halagados por volver a actuar en ***Star Trek***, por el otro el nuevo reparto estuvo encantado de poder trabajar codo a codo con "leyendas vivientes". El más emocionado por la idea de trabajar junto con los ídolos de su adolescencia fue tal vez Tim Russ (Tuvok), aficionado desde siempre a ***Star Trek***.

La realización del capítulo no fue ningún paseo. Para reproducir el puente de mando del *Excelsior* que aparece en *Star Trek VI: Aquel país desconocido*, que a lo largo de los años había quedado absorbida por los platós de otras películas o capítulos televisivos, fue necesaria la generosidad de otras producciones como *Star Trek: Primer contacto* y *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, que prestaron sobre la marcha monitores y consolas. El rodaje de las secuencias fue objeto de especial atención para que los ángulos de toma de los planos coincidieran con los de la sexta película. En determinados casos el director David Livingston recuperó escenas de la película, como por ejemplo las que muestran la taza de Sulu cayendo y los efectos ópticos de la onda de choque, ajustándose por lo demás fielmente al excelente trabajo que el director Nicholas Meyer realizó en *Star Trek VI: Aquel país desconocido*.



Tim Russ, el intérprete de Tuvok, vivió con gran emoción la oportunidad de trabajar junto a los ídolos de su adolescencia.

Tal como ya había ocurrido con las "incursiones" de Spock y Scott en *Star Trek: La nueva generación*, ahora también Sulu y Janice Rand, gracias a *Star Trek: Voyager* podían decir haber tocado el siglo XXIV. Y además, con la satisfacción de haberlo hecho para celebrar dignamente un fantástico cumpleaños.

continuará

A PRUEBA DE VIRUS



¿Qué hay mejor que un bonito paseo por un planeta alienígena de paisajes de ensueño? Gracias al biofiltro del transportador ¡ni siquiera corremos el riesgo, a la vuelta, de contaminar la nave con algún horrible virus!

ALUMINIO TRANSPARENTE - Aleación metálica muy resistente y ópticamente transparente, utilizada para la fabricación de ventanas y ojos de buey en las naves estelares desde el siglo XXIII. La resistencia del aluminio transparente es diez veces mayor a la de una hoja de plexiglás de idénticas medidas y espesor. Al parecer, el aluminio transparente fue inventado en el siglo XX por el doctor Nichols, un investigador de la empresa Plexicorp.

MINAS DE ANTIMATERIA - Dotada de propiedades eléctricas opuestas a la materia normal, la antimateria es un excelente recurso para la construcción de armas de elevado poder destructivo. Almacenada en pequeñas minas, puede provocar una explosión de gran potencia al entrar en contacto con la materia normal. Además, lanzada al espacio con un modelo de dispersión, la antimateria puede desviar la atención del enemigo con sus espectaculares explosiones.

BIOFILTRO DEL TRANSPORTADOR - Es un sub-sistema del transportador que sirve para detectar, analizar y eliminar cualquier agente contaminante orgánico que pueda ser transportado junto con una persona. Programado para identificar una enorme cantidad de virus, bacterias u otros organismos peligrosos, es desgraciadamente incapaz de clasificar agentes patógenos totalmente desconocidos. En este caso, indicando la presencia de organismos parecidos a los programados, aun sin tener la capacidad de filtrarlos, puede interrumpir el proceso de transporte o bien avisar al encargado de la operación acerca de la existencia de un riesgo.



MIRI

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Miri*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Vincent McEveety
Argumento y guión:
Adrian Spies
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Robert H. Justman y John D.F. Black
Director de fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Cinema Research Corp.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
Grace Lee Whitney	Janice Rand
Kim Darby	Miri

Producción:
Desilu en asociación
con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

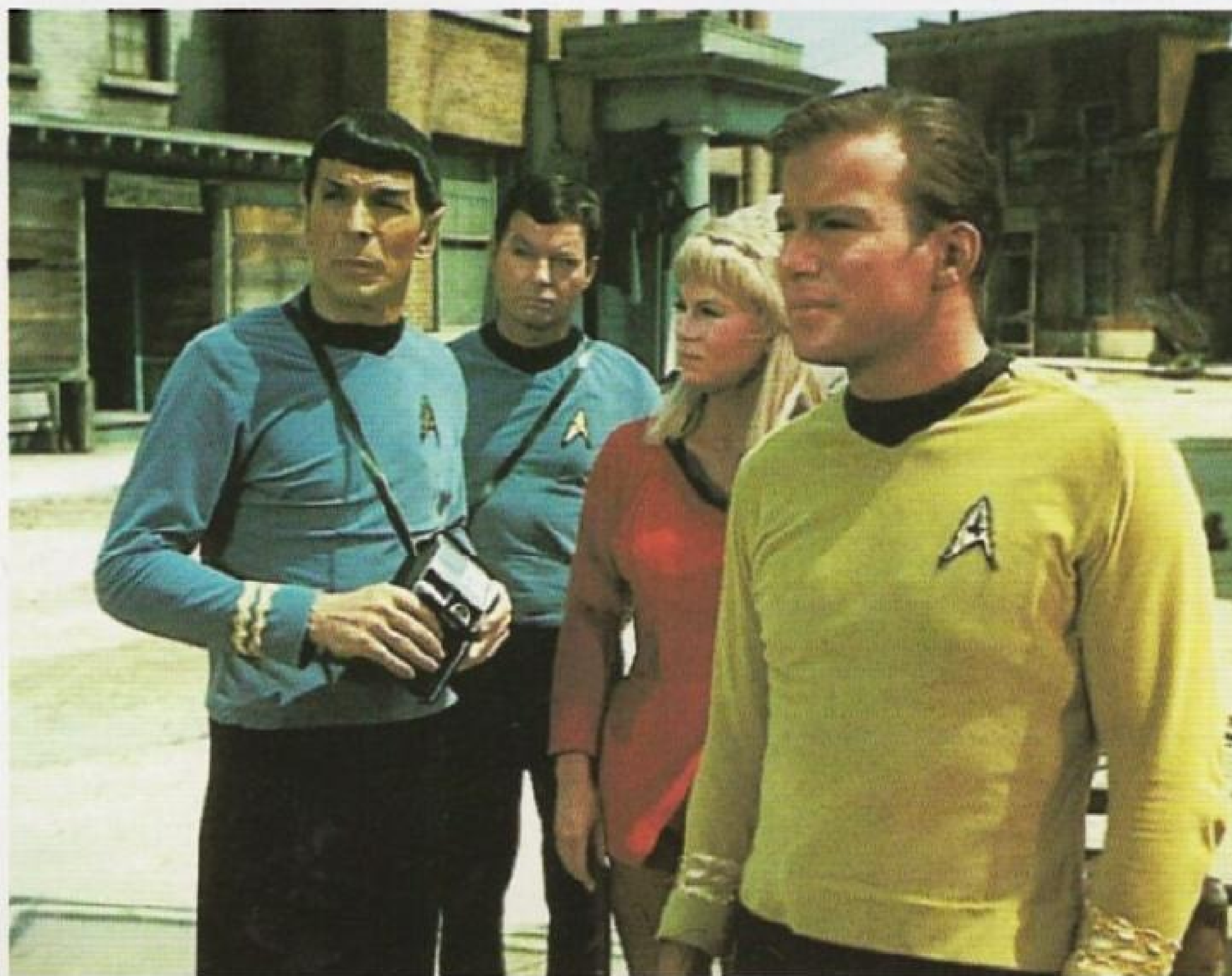
Al explorar un planeta idéntico a la Tierra y al parecer poblado únicamente por niños, Kirk, Spock, McCoy y Janice Rand descubren que todos los adultos murieron en tiempos lejanos debido a un experimento biológico que resultó un terrible fracaso, en el que unos científicos habían intentado aislar un agente químico capaz de alargar la vida de forma indefinida. Los únicos inmunes frente a la plaga fueron los niños, que pueden vivir cientos de años envejeciendo lentamente, pero sólo hasta la pubertad, cuando contraen la terrible enfermedad y mueren. Nuestros héroes deben encontrar ahora un antídoto, antes de sucumbir a la enfermedad o a la ira de los niños, ¡que odian sin compasión a todos los adultos!

A UN PASO DEL FUTURO

Más de una vez, ***Star Trek*** anticipó de forma casi profética situaciones, tecnologías y temáticas que al cabo de unas décadas iban a ser de gran actualidad. Es lo que ocurre con este bonito episodio de la primera temporada televisiva, en el cual se trata un argumento que entonces era muy novedoso: la manipulación genética. En la raíz de esta historia se encuentra el desafío a la biología lanzado por un grupo de científicos del planeta de Miri que, buscando la fórmula de la inmortalidad, provocan por el contrario la difusión de un virus terrible que se activa cuando se alcanza la adolescencia.



A partir de esta trama básica, se desarrolla la emocionante historia del amor de la adolescente Miri por el capitán Kirk, con el acompañamiento de la comprensión paciente de Spock hacia McCoy y la desesperación de Janice Rand por su destino y el de sus compañeros.



La desolación y el abandono reinan en la ciudad explorada por Kirk y los suyos.

Los signos que manifiestan la presencia del terrible virus son muy evidentes.



peñando el papel de Wendy. Más tarde, este aspecto de la trama iba a quedar arrinconado. En *Miri*, donde se necesitaba, junto con los protagonistas, la presencia de muchos niños, aparecen como extras tres niñas algo peculiares: Lizabeth y Melanie Shatner y Dawn Roddenberry. Es decir: las dos hijas de William Shatner, alias Kirk, y la hija de Gene Roddenberry. Lizabeth es la niña rubia con el vestido a rayas rojas y Melanie es la morena vestida de negro, mientras que Dawn es la rubita más pequeña.

En definitiva, un conglomerado de relaciones que demuestra una vez más que la fuerza de ***Star Trek*** radica sobre todo en sus personajes y en sus personalidades, articuladas y multiformes. En la versión original del guión había también otra historia paralela que hubiera resultado sin duda interesante, puesto que profundizaba en la relación entre Miri, Jahan y el resto de niños. La situación presentaba algunas analogías con la de Peter Pan, con Miri desem-









DOCTOR, O MÁS BIEN, SEÑOR...

¿Cuántas veces hemos oído hablar del primer oficial vulcano como del "doctor Spock"? Y bien, este craso error, que a veces también se da en Estados Unidos, en España es muy frecuente. La confusión entre "señor Spock", como debería llamarse y "doctor Spock" se debe muy probablemente a la existencia de un auténtico doctor Benjamín Spock, un famoso pediatra cuyas teorías estaban de moda en los primeros años de **Star Trek**.

Pero, mientras que en EE.UU. sólo incurría en el error algún que otro periodista, ¡en España puede detectarse incluso en los episodios doblados!

EL MAÑANA ES AYER

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Tomorrow is Yesterday*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Michael O'Herlihy
Argumento y guión:
D.C. Fontana
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Director de fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos visuales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Roger Perry	Capitán Christopher
Hal Lynch	Sargento
John Winston	Jefe de teletransporte
Richard Merrifield	Webb
Ed Peck	Coronel Fellini

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* ha sufrido un accidente que le ha hecho viajar hacia atrás en el tiempo, y se encuentra en órbita alrededor de la Tierra de los años 60. Al captar una emisión de radio de la época, el capitán Kirk y su tripulación descubren que han llegado pocos días antes de la primera misión que va a llevar al hombre a la Luna. Al mismo tiempo se dan cuenta de que un avión militar de EE.UU. ha detectado la presencia de la nave estelar, tomándola por un OVNI. Para evitar un enfrentamiento armado hay que actuar sin demora...

JUEGOS PELIGROSOS

La ciencia-ficción suele jugar con el tiempo. La mayoría de las veces lo hace situando historias y acontecimientos imaginarios en el futuro, pero a veces también propone atrevidas mezclas entre el presente, el pasado y el futuro.

La trama de *El mañana es ayer* se desarrolla alrededor de una de estas paradojas temporales, que son uno de los temas más apreciados por los aficionados a la ciencia-ficción y por los estudiosos de la relatividad. Y aunque en la Serie Original la *U.S.S. Enterprise* del capitán Kirk ya había viajado por el tiempo, aún no había tenido que enfrentarse a la eventualidad más terrible y al mismo tiempo más fascinante que una paradoja semejante implica: ¡el riesgo de modificar la historia!

Fue Bob Justman quien, el 12 de abril de 1966, propuso esta idea a Gene Roddenberry. Más tarde el argumento fue confiado a Dorothy Fontana para la elaboración de un guión, y el nombre de Justman nunca constaría en los créditos del capítulo. La trama, muy bien planteada, pone de manifiesto que una de las fuentes de inspiración preferidas por los autores de los guiones era precisamente la realidad contemporánea. Este capítulo, rodado en 1966 y emitido en 1967, dos años antes del aterrizaje del *Apolo 11* en la Luna, se inspira en el desarrollo extraordinario del programa espacial que la N.A.S.A. había puesto en marcha a partir de 1960, con una alusión directa al mismo en la escena clave del episodio, en la cual los tripulantes de la *U.S.S. Enterprise* interceptan la emisión radiofónica de un lanzamiento hacia la Luna programado para el miércoles siguiente. El histórico alunizaje de Armstrong y Aldrin aún no había tenido lugar, pero el programa espacial se encontraba en pleno desarrollo y el lanzamiento de la misión que iba a alcanzar nuestro satélite era algo inminente. ***Star Trek*** no dejó escapar la ocasión de mencionarlo en su universo del futuro.



El capitán Kirk junto con el capitán Christopher, el piloto del avión militar que ha descubierto la U.S.S. Enterprise.



TENIENTE TUVOK

Actual oficial jefe de seguridad en la *U.S.S. Voyager*, a lo largo de su irregular carrera el vulcano Tuvok dio clases durante dieciséis años en la Academia de la Flota Estelar sirviendo en distintas naves.

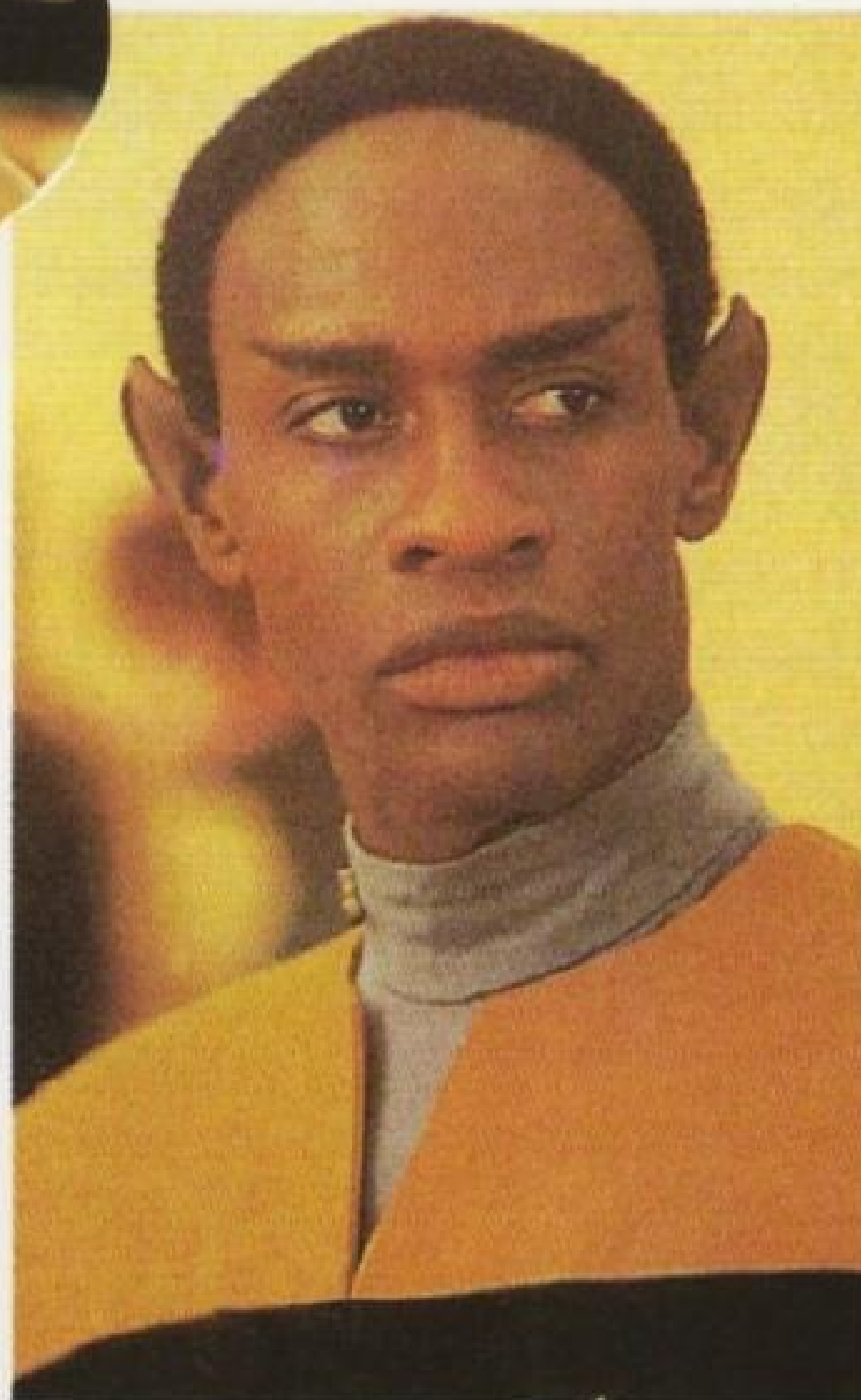
Su primer destino fue, el año 2293, en la *U.S.S. Excelsior*, al mando del capitán Sulu. En este período Tuvok presenció los acontecimientos que iban a desembocar en la conferencia de paz de Khitomer y, algo más



tarde, en la alianza entre el Imperio Klingon y la Federación. Esta alianza compleja y la convivencia problemática de distintas razas en el seno de la Flota Estelar turbaban los deseos de orden y estabilidad del joven Tuvok, que presentó su dimisión regresando a Vulcano.

Aquí, en 2304, dejó los estudios debido al "pon farr". Se casó luego con su prometida T'Pei, creando con ella una familia. La pareja tuvo cuatro hijos, tres niños y una niña, y Tuvok se dedicó a su educación hasta que tomó la decisión, en 2349, de volver al servicio activo. Los largos años de maduración le habían permitido valorar los motivos por los que sus padres le habían enviado a la Flota Estelar.

Unos veinte años más tarde, estando destinado a la estación de Júpiter, Tuvok conoció a Kathryn Janeway con la cual trabó una amistad que todavía perdura.



El vulcano Tuvok, a la izquierda, realizando una fusión mental, ha prestado servicio en la Flota Estelar de forma no continuada, acumulando sin embargo una dilatada experiencia.

TIM RUSS

Nacido el 22 de Junio de 1956 en Washington D.C., Tim Russ pasó gran parte de su niñez siguiendo a sus padres, militares de la Fuerza Aérea estadounidense, en sus numerosos traslados, hasta el asentamiento definitivo de la familia en Sacramento, California.

A partir de 1985, Russ trabajó de forma profesional como actor de teatro, debutando en un escenario con un proyecto del Masterpiece Theatre cuyo título era "Charlie Smith and the Fritter Tree". Entre las muchas producciones en las que ha actuado cabe recordar "Dream Girls", "Cave Dwellers", "La doceava noche", "Macbeth" y "Romeo y Julieta". El actor recibió el NAACP Image Award por su papel de protagonista en "Barabbas".

Russ es uno de los pocos actores que han interpretado papeles en las cuatro series de ***Star Trek.*** Antes de ser Tuvok en *Star Trek: Voyager*, había sido oficial táctico en la nave *U.S.S. Enterprise-B* de *Star Trek: La próxima generación*; hizo de terrorista en *Star Trek: La nueva generación*, en el capítulo *Starship Mine*; fue el mercenario klingon T'kar en un capítulo de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* y un Tuvok alternativo en el universo paralelo del capítulo *Through the Looking Glass* de esta serie. Además, Russ también fue uno de los candidatos para el papel de Geordi LaForge durante el casting de *Star Trek: La nueva generación*.

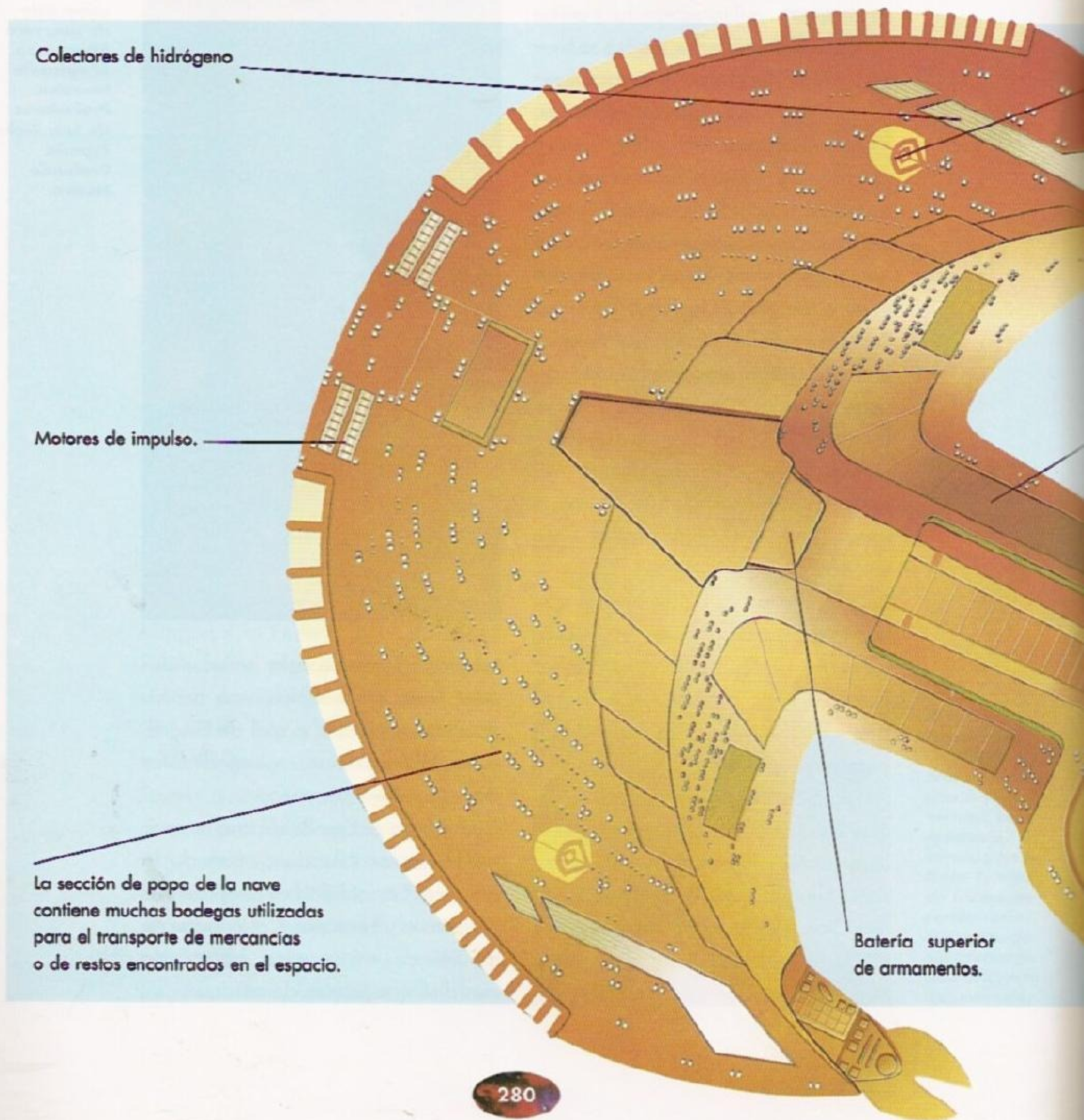


Tim Russ ha interpretado otros papeles en **Star Trek, *como éste de guerrero klingon en el episodio*** **Invasive Procedures de Star Trek: Espacio Profundo Nueve.**

Cuando no actúa, Russ pasa sus ratos libres escribiendo o tocando la guitarra. En realidad es un excelente guitarrista y cantante y, a lo largo de los últimos veinte años, ha tocado con distintos grupos de música.

EL *MARAUDER* FERENGI

Esta potente nave cuenta con un impresionante armamento y una importante disponibilidad de espacio, reservado al transporte de mercancías. Es en definitiva una singular mezcla de crucero de guerra y de enorme



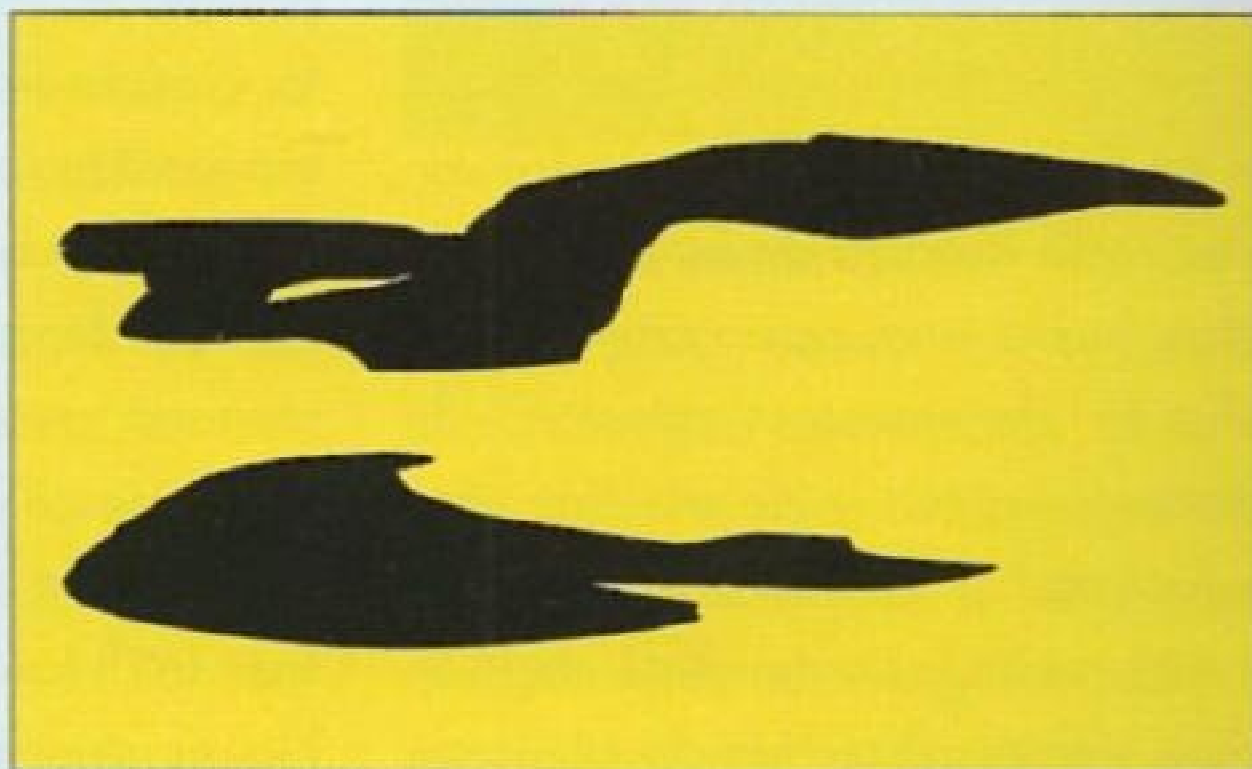
Una imagen del Marauder en la cual destaca su inconfundible silueta.



carguero. El equipamiento puede variar muchísimo de un modelo a otro. Ello se debe al hecho de que la presencia de determinados accesorios depende de la riqueza y disponibilidad de fondos de su capitán, que los ferengi llaman DaiMon.

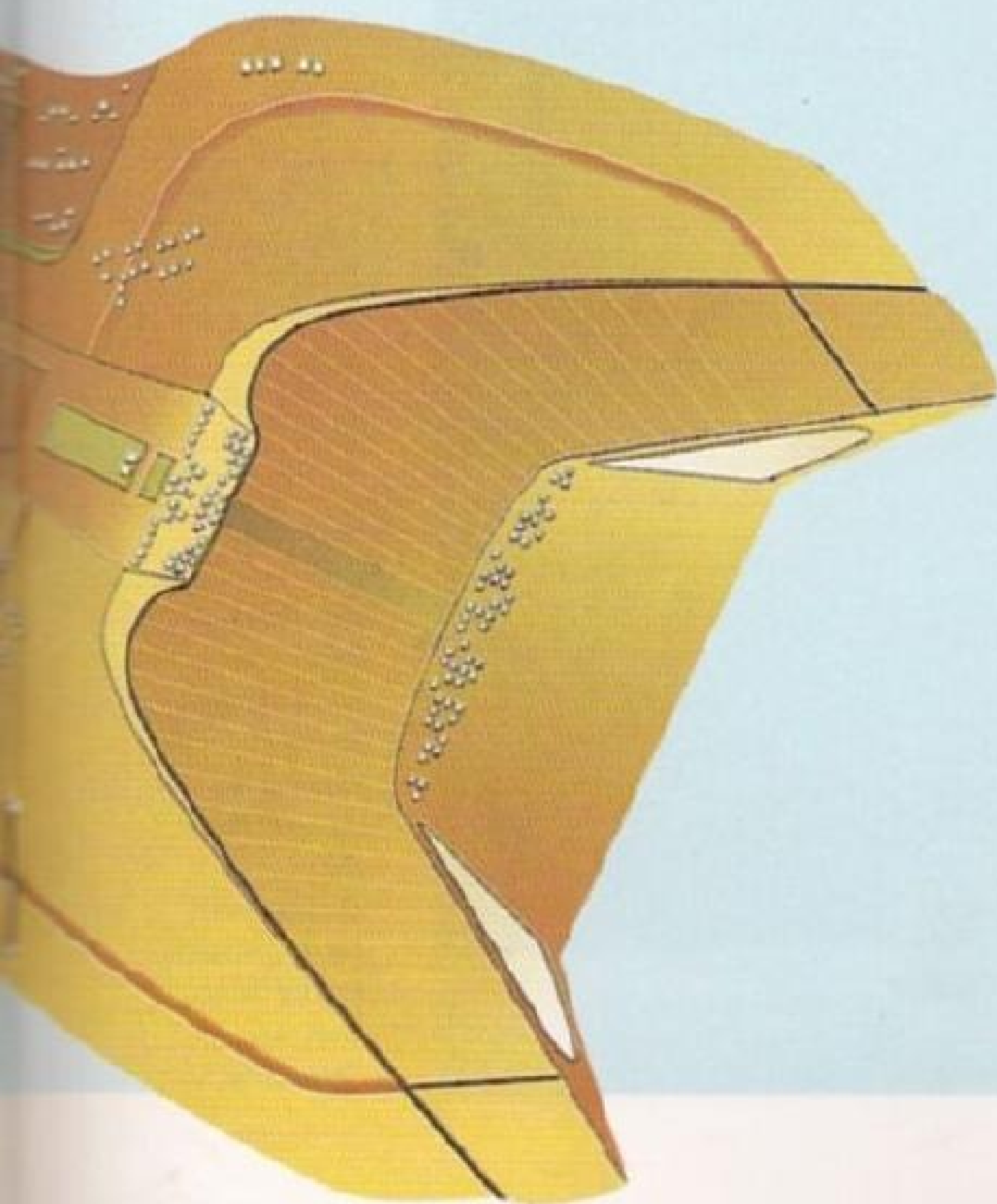
Símbolo de la alianza ferengi.





El cuello de esta astronave es extensible, permitiendo la utilización de armas ocultas.

En este esquema se aprecia que el Marauder ferengi es algo más pequeño que la U.S.S. Enterprise NCC-1701-D. Aun disponiendo de motores de gran potencia, el Marauder no puede superar la velocidad de una nave de clase Galaxy como la U.S.S. Enterprise.









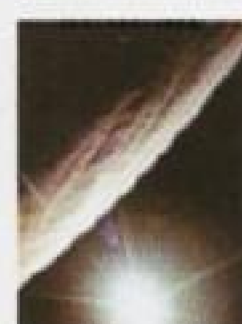
MITOS UNIVERSALES

La historia de la ciencia-ficción también es la historia de cómo la humanidad ha venido modificando su actitud frente al espacio y al tiempo. Es la historia del progreso de nuestra comprensión del Universo y del lugar que en él corresponde a nuestra especie; es la historia de nuestros progresos hacia una comprensión más profunda de nosotros mismos, de nuestros orígenes y de nuestro propio destino.

Por esta razón los autores de ciencia-ficción siempre han tenido al pasado... muy presente, utilizándolo tanto como sugerencia para nuevos argumentos, como, sobre todo, fuente inagotable de experiencias y enseñanzas. Parece una paradoja, pero tal vez la ciencia-ficción haya otorgado más importancia al pasado que al futuro, demostrando a menudo que la memoria histórica es la única base sólida para construir un futuro mejor.







No es una casualidad que la ciencia-ficción, en los siglos precedentes al nuestro, haya sido a menudo uno



Incluso un ser artificial, como el androide Data, siente la necesidad de descubrir su pasado. En la foto, con su "madre".

de los géneros literarios preferidos por polemistas, filósofos y pensadores que, aprovechando sus recursos alegóricos, llevaron a cabo una dura crítica indirecta a la sociedad o a los gobiernos contemporáneos, incapaces de atesorar el pasado.

Los autores de ciencia-ficción no se han limitado a realizar esta denuncia, sino que en repetidas ocasiones nos han alertado de los intentos de revisionismo que, con el fin de borrar crímenes o acontecimientos "incómodos", acaban inevitablemente deformando o borrando la memoria histórica.

En esta dinámica se coloca "Fahrenheit 451", interesante película que el director François Truffaut realizó a partir de una novela de Ray Bradbury. En ella, el régimen que tiene bajo control una sociedad semejante a la nuestra identifica el peligro subversivo con los libros y prohibe no sólo su uso sino también su producción, destruyendo de forma sistemática todos los manuscritos y volúmenes impresos. El "451" se refiere a los grados Fahrenheit necesarios para "fundir" los libros. Lo que resulta imposible de fundir son las mentes de los "terroristas" quienes, con el fin de poder ofrecer a las generaciones venideras una historia real y por ende un futuro de verdad, aprenden de memoria todos los libros, uno cada uno. Por suerte, la conciencia histórica no es un simple sinónimo de experiencias negativas que hay que recordar para no volver a caer en ellas. También es memoria de la cultura, del arte y las tradiciones infinitas que caracterizan a los pueblos, otorgándoles su singularidad. Por este motivo, los héroes de la ciencia-ficción siempre tienen un pasado con raíces muy profundas que, cuando se encuentren solos en medio del espacio, les puedan dar la fuerza y el valor necesarios.



En el capítulo de* Star Trek *titulado* Por medio de la fuerza *los héroes de la* U.S.S. Enterprise *hacen una aleccionadora incursión en el dramático pasado nazi.

La saga de ***Star Trek,*** en la cual los regresos al pasado son moneda corriente, sabe dotar con maestría a sus personajes de un pasado cuidadosamente caracterizado. Desde la Serie Original todos los héroes, buenos o malos, siempre tienen un detallado "árbol genealógico", que ayuda a definir sus aptitudes y personalidad. ¿De quién si no de sus propios antepasados heredaron los Spock, Picard, Sisko, Chakotai sus características principales? ¿Y que sería el bueno de Scotty sin sus queridos orígenes escoceses?

VIDA EN EL ESPACIO

La vida que late en toda la galaxia de ***Star Trek*** es un fenómeno muy rico, complejo y aun desconocido en gran medida. Por cada planeta habitado que ha sido descubierto, y son centenares, queda un sinfín de sistemas estelares aún por explorar. Además, la vida no se encuentra sólo en la superficie de los planetas. A lo largo de sus viajes por el espacio desconocido las diversas tripulaciones de la Flota Estelar han hallado muchas formas de vida, a veces inteligentes, que nacen, viven y se reproducen en los espacios interestelares.

Ya en los primeros años de la exploración galáctica la *U.S.S. Enterprise* del capitán Kirk se encontró con una ameba gigante, distintas formas de energía y también con una nube inteligente compuesta por una mezcla de gases y que disponía de capacidades miméticas. Asimismo los tripulantes del capitán Picard encontraron "nubes" inteligentes, como la nebulosa Beta Renner, e incluso la tripulación de la *U.S.S. Voyager* encontró en el Cuadrante Delta curiosas formas de vida fotónicas en el interior de un "nido" estelar. Con varios de estos entes se establecieron contactos propiamente dichos, a veces con resultados catastróficos, como en el caso de la Entidad Cristalina. Ésta se manifestó por primera vez el año 2336 en la colonia de Omicron Theta, provocando la destrucción completa de toda forma de vida en la misma. Según las investigaciones llevadas a cabo por la doctora Kila Marr, lo mismo volvió a ocurrir en al menos









La Entidad Cristalina, dotada de una forma de inteligencia y de un poder destructivo enorme, es una de las muchas formas de vida que se encuentran en el espacio.



Muchas de las formas de vida existentes en la galaxia viven y se reproducen en los espacios interestelares.

doce ocasiones. A pesar de haber descubierto que, a través de rayos modulados de gravitones, era posible establecer comunicación con esta criatura, la científica utilizó los mismo rayos para destruirla antes de que pudiera establecerse un verdadero contacto.

Muy diferente es la forma de vida representada por la criatura que la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* encontró en el sistema Alpha Omicron el año 2367. Estos "entes" inmensos, cuyo cuerpo se compone de campos energéticos encerrados en un envoltorio de silicatos y carbonatos, viven en una franja de asteroides cerca del sistema, alimentándose de la energía que desprenden los minerales presentes en los asteroides mismos. Curiosamente, sus formas de reproducción guardan muchas analogías con las humanas: la "madre" lleva en el interior de su cuerpo al pequeño hasta completar su formación y, tras alumbrarlo, lo alimenta con su propia energía de la misma manera que ocurre con la lactancia humana. Una criatura de esta clase, la última de su especie, es Gomtuu, bautizada por la Federación como "hombre de hojalata", una especie de astronave orgánica que funcionaba en simbiosis con su tripulación. Gomtuu, que estaba al borde del suicidio cuando lo encontraron en las proximidades de Beta Stromgren, pudo salvarse gracias a la intervención de Tam Elbrun, un especialista en primeros contactos.

TREINTA AÑOS DE TRIBBLES

Mientras que *Star Trek: Voyager* celebraba con el capítulo *Flashback* el trigésimo aniversario de ***Star Trek***, haciendo que el siglo XXII "llegara" al XXIV, los responsables de producción de la serie *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* optaban por otro tipo de celebración del acontecimiento. Iba a producirse otro encuentro memorable entre los protagonistas actuales y los de la Serie Original, pero esta vez iban a ser los nuevos héroes los que volvieran atrás en el tiempo hasta reunirse con la tripulación del capitán Kirk en los tiempos gloriosos de la famosa misión de cinco años de la *U.S.S. Enterprise*.

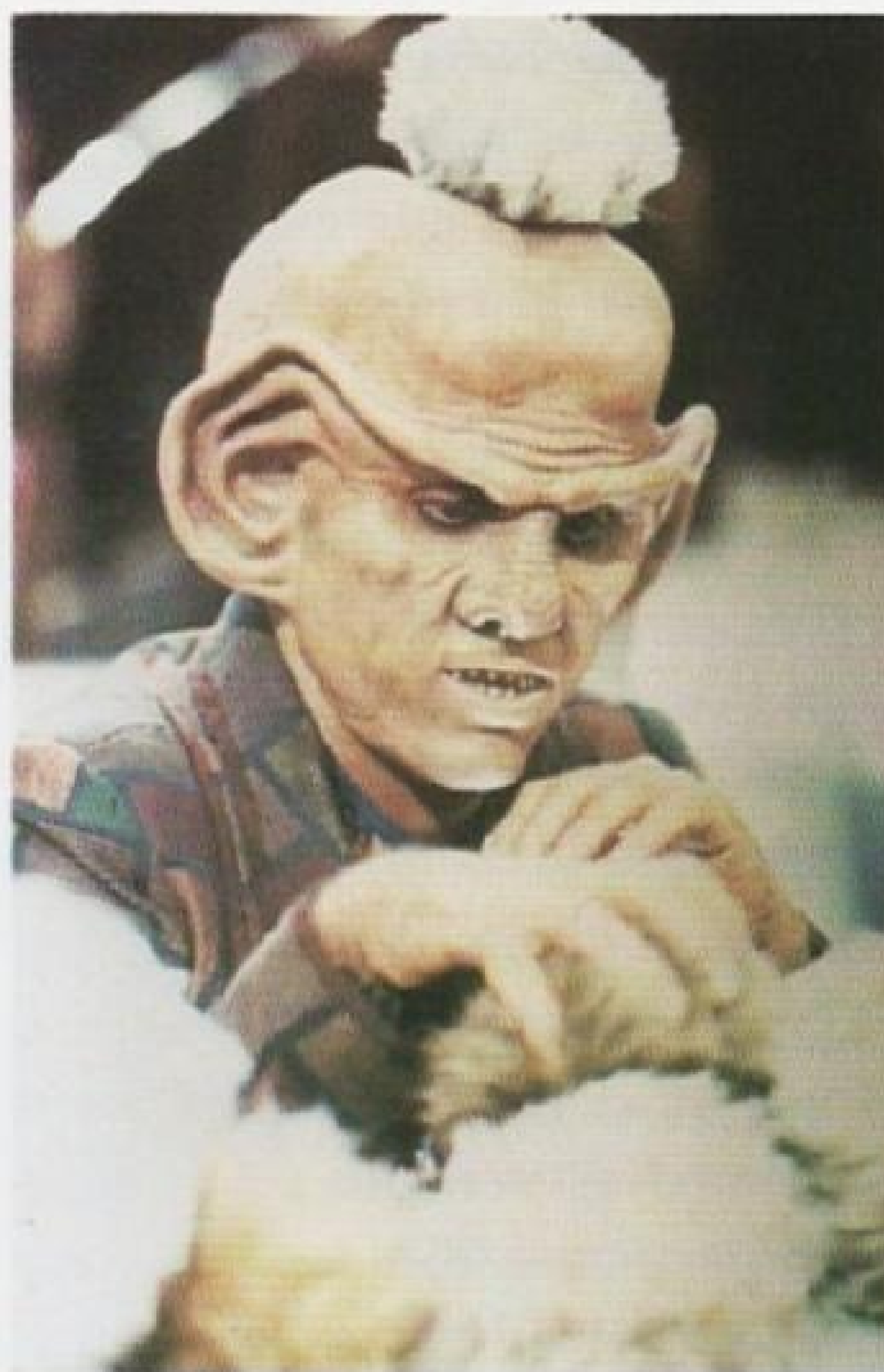
Los últimos hallazgos en el campo de la tecnología hicieron posible un pequeño "milagro": ¡introducir a los protagonistas de la nueva serie en un viejo episodio! Para que Sisko, Dax, O'Brien, Odo, Worf y Bashir se movieran entre Kirk, Scott, Uhura, Chekov y los demás protagonistas del capítulo original, iba a emplearse el mismo método utilizado para permitir la interacción del protagonista de la famosa película "Forrest Gump" con conocidos personajes del pasado.

El capítulo original elegido fue uno de los más queridos por los aficionados: *Los tribbles y sus tribulaciones.*



Jadzia Dax en el puente de mando de la U.S.S. Enterprise del capitán Kirk.

El guión del nuevo episodio, *Trials and Tribble-ations*, se elaboró mezclando elementos de la trama original con la historia del viejo Arne Darvin. Éste es un klingon camuflado



Quark rodeado de los míticos tribbles, los animalitos del episodio de la Serie Original recreados para la ocasión.

como un humano, que intenta cambiar el curso de la historia intentando asesinar a Kirk con una bomba colocada entre los tribbles, los animalitos que, en la estación K7 están devorando el precioso trigo cuadritritrical. La *U.S.S. Defiant* y su tripulación son arrastrados hacia atrás en el tiempo para participar en los acontecimientos, y al capitán Sisko le corresponde intentar neutralizar el plan de Darvin procurando no cambiar a su vez la historia.

El 22 de agosto de 1996, en el plató nº 11 de la Paramount, empezó el rodaje de este capítulo especial. Para la ocasión, fueron reconstruidos con todo lujo de detalle algunos platós de la *U.S.S. Enterprise* original: un trabajo meticuloso, indispensable para que las antiguas escenas encajaran con las nuevas. Sólo para encontrar sillas iguales a las que había en el bar de la estación K7 fue necesario llevar a cabo una búsqueda agotadora, que culminó con éxito en el almacén de un ropavejero nostálgico de los años 50. Y no digamos nada de los colores del plató que, en la Serie Original... ¡no existían! En efecto todas las paredes, pintadas de un gris uniforme, se coloreaban con... las luces.

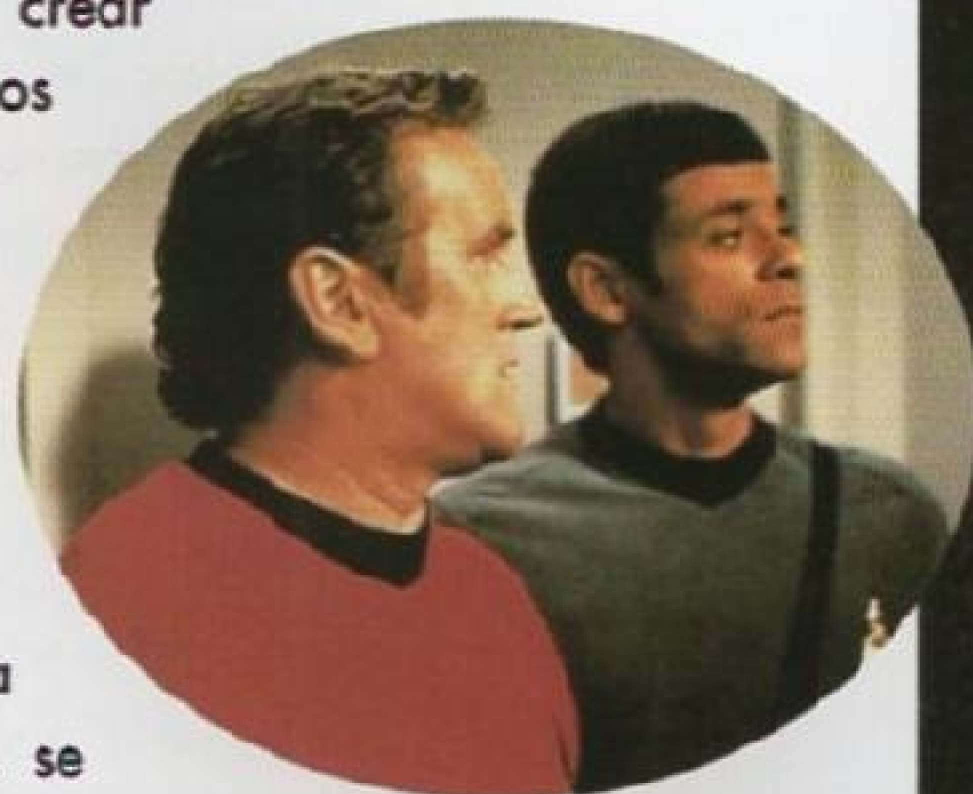
Como es lógico, también los tribbles "resurgieron": algunos fueron recuperados comprándoselos a Lincoln Enterprises, la compañía liderada por Majel Barrett especializada en gadgets de la Serie Original. Otros tuvieron que ser realizados en la sastrería de la producción. Y los técnicos de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* volvieron a crear otros muchos objetos de atrezzo, como los fásers, tricorders y PADDs!

Para que no se notara la diferencia entre los fotogramas de hace treinta años y los actuales, se imprimió una película positiva del negativo original, con un procedimiento de acabado que dio sus frutos: las imágenes de *Los tribbles y sus tribulaciones* resultaron más brillantes que nunca!

¿Y el vestuario? Algunos modelos tuvieron que rehacerse... "equivocándose". Según cuentan Bob Justman y Herbert Solow en su libro "Inside Star Trek", el presupuesto de la Serie Original era tan bajo que la producción no podía permitirse contratar sastres asociados al sindicato. Por ello los trajes se cosían a hurtadillas y eran "colados" en el plató, sin prestar mucha atención a la exactitud, a la que estamos tan acostumbrados hoy en día.

Pero, tal como veremos en la próxima entrega, los esfuerzos por actualizar un fragmento de historia televisiva de treinta años no se detuvieron aquí...

continuará



O'Brien y Bashir con los uniformes utilizadas en el siglo XXIII.

EL ANTIPÁTICO ANTITIEMPO

¿Su menisco ha dejado de molestarle? ¿Ha descubierto que ya no le queda ni rastro de aquella operación de apendicitis que tanto terror le provocó a los trece años? ¿Su vecina, embarazada de seis meses, no muestra ninguna señal? Cuidado: podría ser una erupción de antitiempo. ¡Tiene que hacer algo, antes de volver a gatear!

ANTITIEMPO - Concepto relativamente reciente de la mecánica cuántica. Entre el antitiempo y el tiempo existe la misma relación que hay entre la antimateria y la materia. El antitiempo puede invertir el curso normal del tiempo puesto que sus efectos provocan la inversión de los procesos metabólicos normales y biológicos, sanando antiguas cicatrices, regenerando órganos perdidos o incluso devolviendo al estado de embrión un feto ya formado. Sus terribles efectos obligan a prevenir posibles explosiones o erupciones de antitiempo en el tiempo normal. Estas erupciones pueden ser consecuencia de una convergencia multifase temporal, inducida por alguna interferencia con las barreras subespaciales.

PLACA DE HOMENAJE - Es una placa de metal fijada en el puente de las naves estelares en la cual, debajo del nombre y del número de matrícula de la misma, quedan grabados los nombres de los mandos de la Flota Estelar en activo en el momento de la botadura. En la parte inferior está el lema que inspira la misión de la nave. En el caso de las naves que a lo largo de los siglos han llevado el nombre de *U.S.S. Enterprise*, el lema es *"...ir valientemente donde nadie había podido llegar antes"*, mientras que para la *U.S.S. Voyager* es: *"He visto el lejano futuro, tan lejos como pueden ver hoy los hombres, y he tenido una visión del mundo y de todas las maravillas que contiene"*.



LAS MANIOBRAS DE LA CORBOMITA

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Corbomite Maneuver*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Joseph Sargent
Argumento y guión:
Jerry Sohl
Producción:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Robert H. Justman y John D.F. Black
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Roland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Fred Steiner
Efectos ópticos:
Howard Anderson Co.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
Grace Lee Whitney	Janice Rand
George Takei	Sulu
James Doohan	Montgomery Scott
Nichelle Nichols	Uhura
Anthony Call	Dave Bailey
Clint Howard	Balok

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise*, en su viaje por un sector inexplorado del espacio, encuentra una extraña boya, cuyas fuertes radiaciones interfieren con el instrumental de a bordo. El capitán Kirk ordena destruirla pero, tras cumplirse la orden, la *U.S.S. Enterprise* queda atrapada por el rayo tractor de una enorme nave estelar. Se trata de la *Fesarius*, cuyo comandante, Balok, condena la nave de Kirk a ser inmediatamente destruida por haber violado el territorio de la Primera Federación y por haber destruido la baliza de señalización.

PARA EMPEZAR... ¡UN BUEN FAROL!

Las maniobras de la corbomita, el episodio basado en el astuto farol que Kirk idea para salvar la *U.S.S. Enterprise,* fue el primer capítulo producido después de los pilotos, marcando el comienzo oficial de la Serie Original de ***Star Trek***. Sin duda, ello explica algunos "deslices" en la caracterización de los personajes, aún no definidos perfectamente, y la presencia, con respecto a episodios posteriores, de pequeñas diferencias en los decorados, el atrezzo y el vestuario. A la mirada experta de los conocedores no se le escapará, en concreto, el "look" de los miembros de la tripulación: los uniformes no son todavía los que los actores llevarán durante toda la serie; el tejido es distinto y los cuellos son más altos, sobretodo los de Spock, que así parece mucho más "alienígena" de lo que va a aparecer en lo sucesivo. Nichelle Nichols, en el papel de Uhura, no lleva el habitual uniforme rojo sino –tal como sucederá también en *Las chicas de Mudd,* producido inmediatamente después– el uniforme de color dorado de la sec-

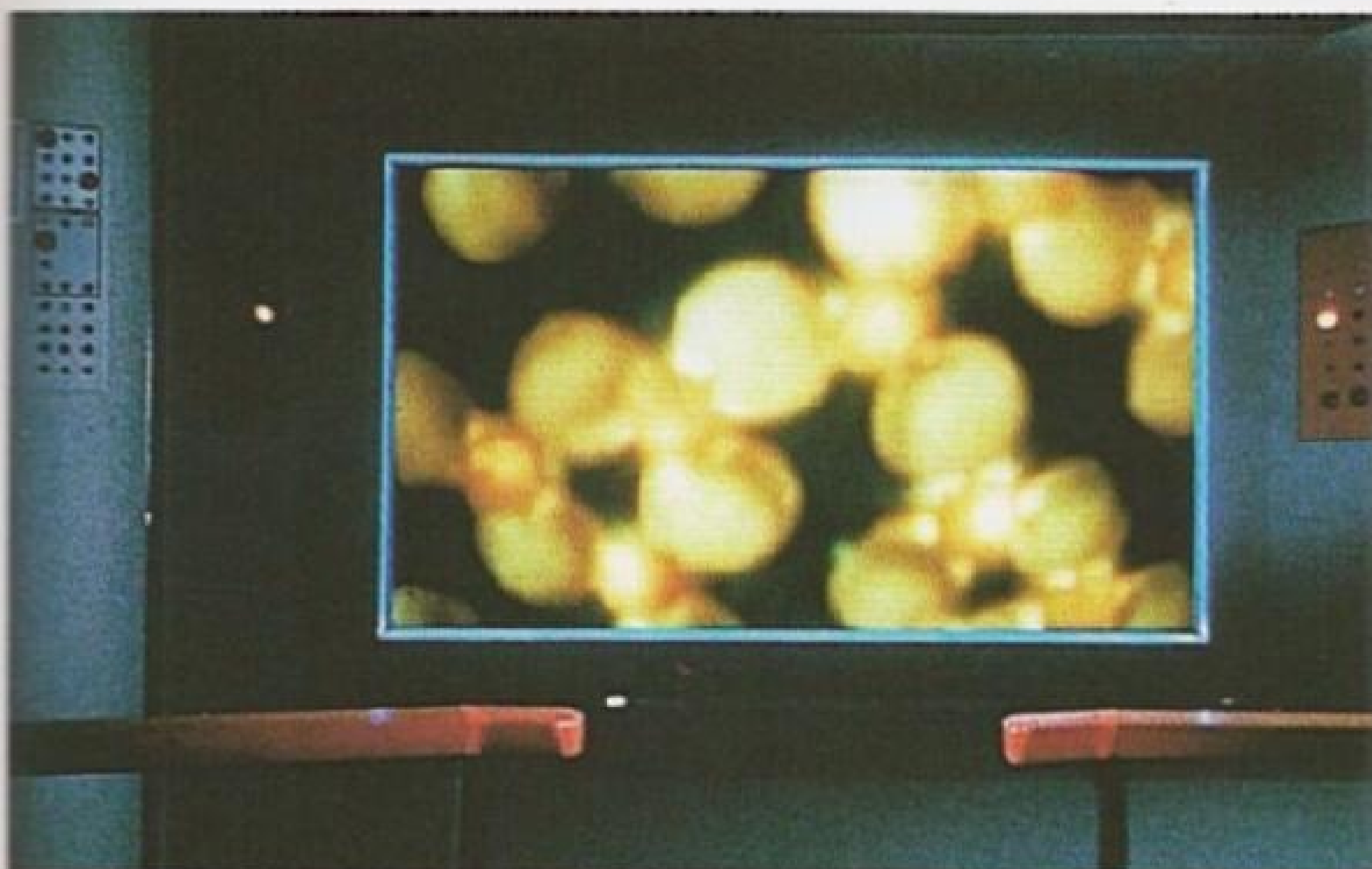








Aunque en este capítulo lleve el uniforme dorado de la sección de mando, Uhura desempeña un papel secundario en esta historia.



El curioso aspecto de la nave Fesarius.

armario un uniforme limpio, depositándolo con esmero en la cama, que destacaba más sus aptitudes de... ama de llaves, que de ayudante. Por otro lado, la eliminación de ésta y otras escenas presentes en la primera versión del guión permitió poner más énfasis en el dramatismo de la situación.

ción de mando. A pesar de vestir el mismo traje que el capitán Kirk, en este capítulo Uhura desempeña un papel muy marginal. Lo mismo vale para Janice Rand, la asistente del capitán, que aparece sólo unos momentos mientras sirve a Kirk un plato de ensalada. La primera versión del guión contenía más escenas dedicadas a Rand, aunque no por ello su personaje resultaba más... "cualificado". En concreto, había una escena situada en los aposentos de Kirk en la que Rand sacaba de un

Las crisis de pánico del joven Bailey, ausentes en el redactado original y añadidas con posterioridad, demuestran el deseo de los autores de crear unos verdaderos clímax de tensión, para provocar el máximo de atención y de implicación en los espectadores.



MIRA QUIÉN HABLA



En la versión original de este episodio debutó en **Star Trek** *un actor que iba a dar mucho a la serie, a pesar de aparecer en escena sólo una vez, en el papel de Tharn en el episodio* Espejo, espejito. *Se trata de Vic Perrin, que prestó su voz a varios "personajes" de la serie y que aquí "dobla" a Clint Howard, el intérprete de Balok. Otros créditos de Vic Perrin incluyen los personajes del Gorn y de Metron en* Arena, *y la voz de Nomad en* El suplantador.

OBSESIÓN

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Obsession*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Ralph Senensky
Argumento y guión:
Art Wallace
Producción:
John Meredyth Lucas
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Sol Kaplan
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
Nichelle Nichols	Uhura
Majel Barrett	Christine Chapel
Walter Koenig	Chekov
Stephen Brooks	Garrovick

Producción:
Desilu en asociación
con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

En la superficie del planeta Argus X, varios miembros del equipo de misión de la *U.S.S. Enterprise* han sido encontrados muertos, y la sangre de sus cuerpos no tiene rastros de glóbulos rojos. El capitán Kirk no tarda en intuir que la causa de esta extraña muerte es una criatura gaseosa, la misma que once años atrás, estando él de servicio como alférez a bordo de la *U.S.S. Farragut*, atacó y mató a la mitad de la tripulación, incluyendo a su capitán, Garrovick. Ahora, Kirk está decidido a vengar aquellas muertes y lleva consigo en la cacería al alférez Garrovick, hijo del capitán asesinado.

DESAFÍO MORTAL

La perseverancia de un hombre que persigue a su presa, ya sea dominada por la locura o ya sea lúcida y motivada, es un tema que se repite una y otra vez en la literatura de todos los tiempos. Entre los ejemplos más inolvidables de este filón ocupa un lugar destacado la obsesiva cacería marítima que Herman Melville describió en su famosísimo "Moby Dick". Muchos personajes de la saga de ***Star Trek*** han sido comparados al legendario capitán Acab, e incluso en la última película de la saga pueden detectarse paralelismos con la novela de aventuras de Melville... con Picard interpretando al incansable capitán y los terribles borg ocupando el lugar de la ballena blanca. Quizá en *Obsesión* la referencia a Melville no sea tan directa. A pesar del título, la cacería del capitán Kirk no tiene mucho que ver con la persecución obsesiva de Acab, puesto que, al fin y al cabo, lo que le motiva es el deseo, completamente lógico, de eliminar una criatura peligrosa para la civilización espacial humana. En Kirk hay, es evidente, cierto espíritu de venganza hacia la criatura gaseosa, pero lo que en realidad tortura al capitán, y también a Garrovick, es sobre todo un terrible sentido de culpabilidad. De hecho tanto Kirk como el joven Garrovick creen haber sido, por su negligencia, el origen de los horribles asesinatos llevados a cabo por la criatura.



Kirk y Spock se interrogan sobre la causas de la muerte de las primeras víctimas caídas en Argus X.

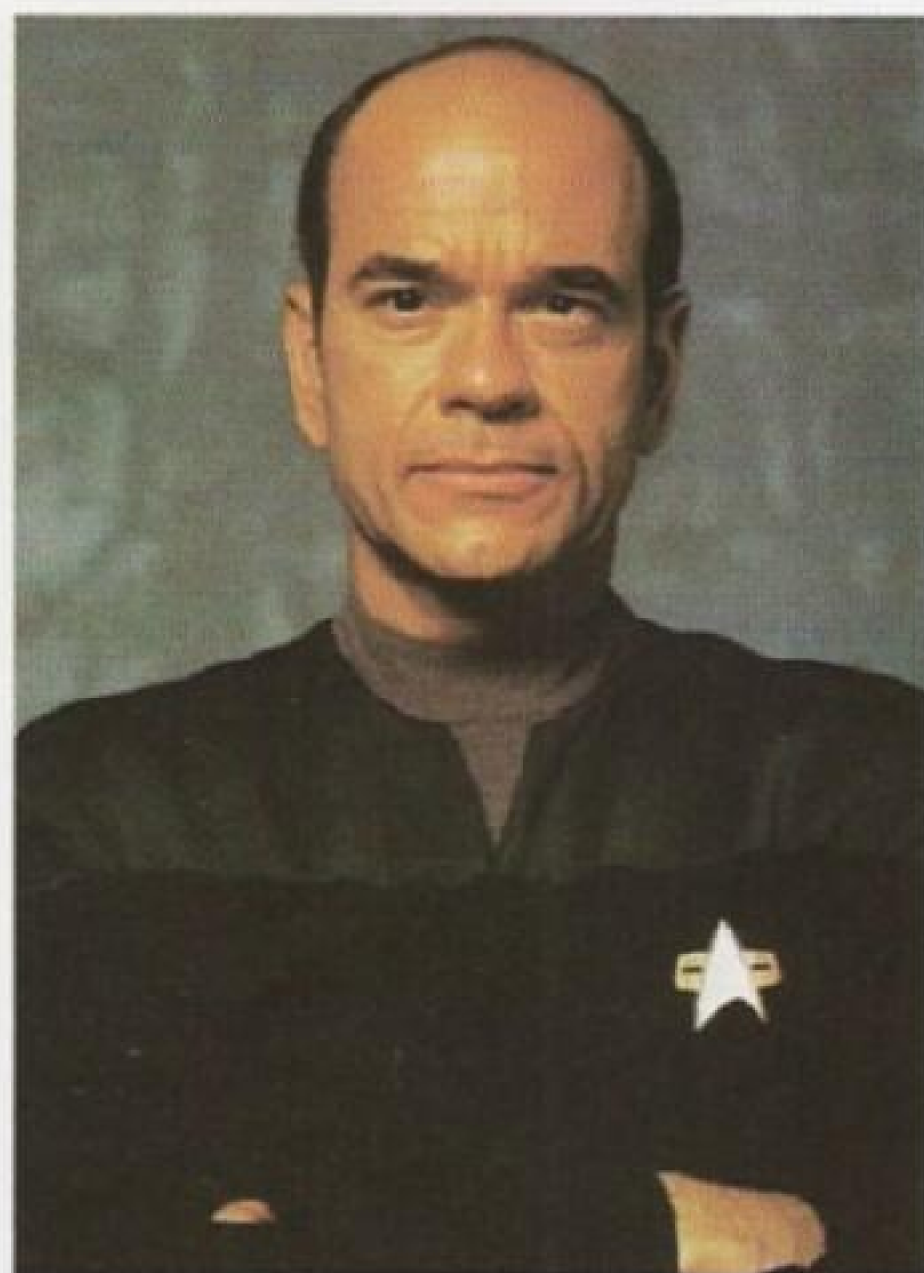
Al descubrir finalmente que en realidad ninguna acto suyo podría haber modificado la situación, los dos hombres se liberan del sentido de culpa y al mismo tiempo salvan a la galaxia de la amenaza de la nube vampírica. En la saga, el mal nunca suele ser absoluto, sino que siempre es debido a circunstancias que lo convierten en "otra forma de bien". Siempre hay lucha, por supuesto, con los enemigos, puesto que es justo defenderse, pero también está presente el esfuerzo para entender sus razones. En el caso concreto de la criatura gaseosa de *Obsesión*, este esfuerzo de análisis se obvia: ni siquiera el hecho de que esté viajando hacia su propio planeta natal para reproducirse sirve para modificar la actitud hostil de la tripulación hacia ella.



EL HOLOGRAMA MÉDICO

El oficial médico de la *U.S.S. Voyager* no es ningún ser humano sino sólo un holograma. El M.H.E. (Médico Holográfico de Emergencia) fue activado inmediatamente después del accidente que transportó la nave hasta el Cuadrante Delta, y fue desarrollando a continuación una personalidad específica debido a su utilización ininterrumpida por parte de la tripulación.

De hecho, si bien estaba programado sólo para desempeñar sustituciones temporales, el M.H.E. de la *U.S.S. Voyager* tuvo que hacerse cargo de todas las funciones de oficial médico y, gracias a sus adaptables sistemas heurísticos, pudo desarrollar el dinamismo necesario para largas horas de actividad. Los demás colegas oficiales han acabado por considerarle una auténtica forma de vida, de modo que el M.H.E. adquirió capacidad de activación autónoma y, más tarde, fue equipado con un proyector holográfico portátil que le permitía existir fuera de los ambientes de la nave.



Nacido como holograma, el oficial médico de la U.S.S. Voyager se ha convertido en una forma de vida.



¿CÓMO ME LLAMO?

En su camino de evolución consciente, el M.H.E. buscó un nombre adecuado para su personalidad entre los de los grandes médicos del pasado, entre ellos Benjamin Spock y Albert Schweitzer. El M.H.E. empezó asimismo a ampliar sus propios intereses, introduciendo en su programa situaciones y temas muy alejados del campo estrictamente médico. Desgraciadamente estas ampliaciones provocaron algunas averías en el programa, cuya matriz llegó a fragmentarse hasta tal punto que fue necesaria la introducción de una matriz complementaria para evitar daños irreparables.

ROBERT PICARDO

Hijo de una familia de origen italiano y nacido el 27 de octubre de 1953, en Filadelfia, Robert Picardo se graduó en la William Penn Charter School, matriculándose a continuación en la facultad de Medicina de la Yale University. Una extraña coincidencia hizo que más tarde, a lo largo de su carrera de actor, interpretara el papel de médico en tres producciones distintas. En efecto, además de ser el médico holográfico de la *U.S.S. Voyager*, Picardo desempeñó el papel del doctor Dick Richards en la serie "China Beach" y el del doctor McCaskill en "The Waiting Room", un reciente montaje teatral.

Fue en la universidad, interpretando un papel en el musical "Mass" de Leonard Bernstein, donde Picardo descubrió su vocación por la interpretación. Tras actuar en "Sexual Perversity in Chicago" y en "The Primary English Class" junto a Diane Keaton, Picardo debutó en Broadway como protagonista en la comedia "Gemini", interpretando a continuación "Beyond Therapy", "Geniuses" y "The Normal Heart", con la que ganó el Drama-Logue Award. También trabajó junto a Jack Lemmon en la comedia "Tribute".

En el transcurso de su carrera, el actor ha recibido una nominación para un premio Emmy, el Oscar televisivo, por su actuación en "The Wonder Years" y obtuvo el premio Viewers For Quality Television Founder's Award por sus papeles en "The Wonder Years" y "China Beach".

Entre las muchas películas en las que ha trabajado destacan las series *"La ley de Los Angeles"* y *"Condenados de ultratumba"*, y las películas *"Gremlins 2, la nueva generación"*, *"Salto en el vacío"*, *"A la escuela con papá"*, *"Star 80"*, *"Seductor a domicilio"* y *"Aullidos"*.



El holograma médico es un miembro más de la tripulación de la U.S.S. Voyager. En la foto, con la ingeniero jefe, B'Elanna Torres.

CAZA JEM'HADAR

Aunque de dimensiones reducidas, estos cazas son tan veloces y manejables que como naves de guerra son prácticamente invencibles. Además,

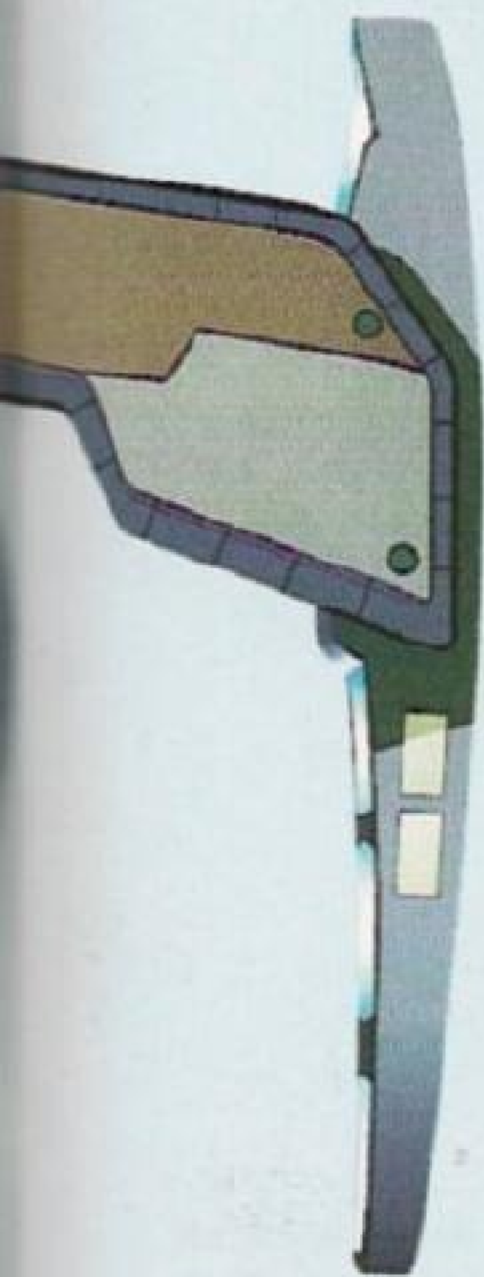
La estructura ubicada en la proa del *caza Jem'Hadar* forma parte del sistema de armamento.

Los escudos impiden a los rayos tractores de la Federación alcanzar el casco del caza.

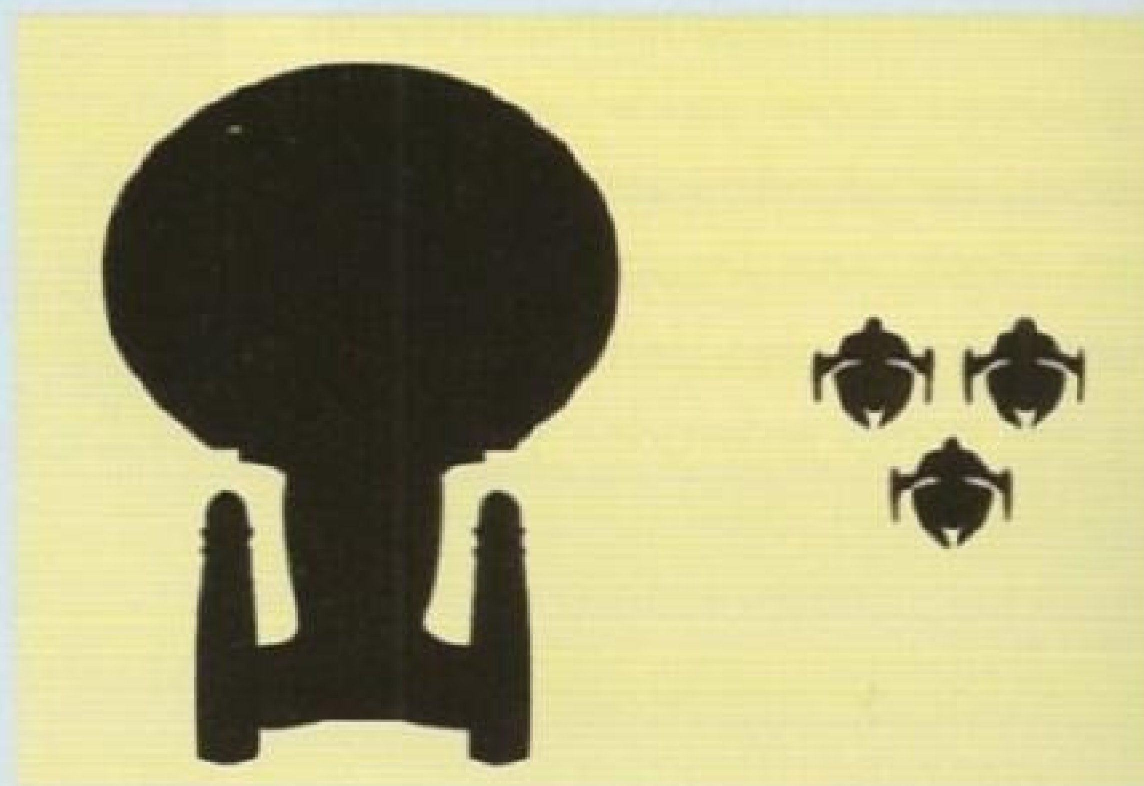
Al igual que en muchas naves de la Federación, también en el *caza Jem'Hadar* los motores de hiperespacio se encuentran en el exterior de la nave.

sus tripulaciones se componen de Jem'Hadar, seres creados genéticamente para ser soldados del Dominio, y están acostumbrados a emplear, en sus ataques, estrategias de combate tan eficaces que dejan muy poco lugar a cualquier intento defensivo. Baste pensar que, además de utilizar una gran cantidad de aparatos en cada batalla, los Jem'Hadar pueden adoptar incluso tácticas de kamikaze para derrotar a sus enemigos.

El aspecto general del caza, que cuenta con un casco muy resistente y escudos muy potentes, resulta similar al de un escarabajo.

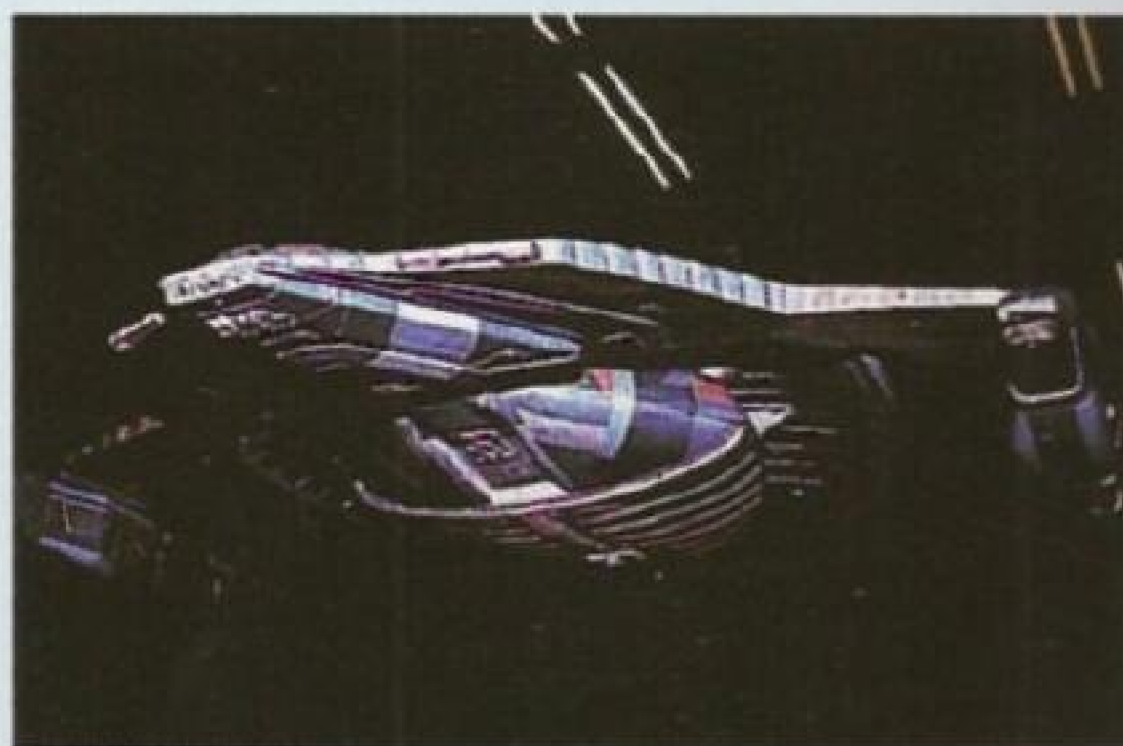


La forma de la sección de popa se parece a las pinzas de un insecto. Se ignora la función exacta de esta parte del caza; tal vez mejora la aerodinámica del aparato en las atmósferas planetarias.



El dibujo muestra a escala la enorme diferencia de tamaño existente entre una nave de clase Galaxy y una patrulla de cazas Jem'Hadar.

Un caza en acción. Cada caza cuenta con una tripulación de 42 miembros, de los cuales 41 son Jem'Hadar y 1, el comandante, un vorta. Sus motores permiten que la nave supere la velocidad de factor 9.



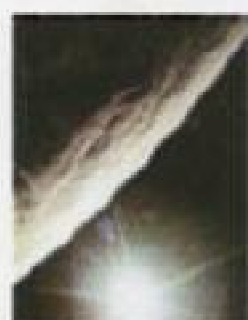
EN LOS BRAZOS DE LOS TREKKERS

Ser el huésped de honor de una convención de ***Star Trek***, entre miles de aficionados calurosos y entusiastas, puede resultar para algunos actores una experiencia realmente... arrolladora.

Algunos, acostumbrados a trabajar en un plató, son incapaces de enfrentarse con mares de fans, tan expansivos como enterados y exigentes. A menudo suele ocurrir, en estos casos, que la reacción consista en "encerrarse" en una actitud de frialdad controlada.

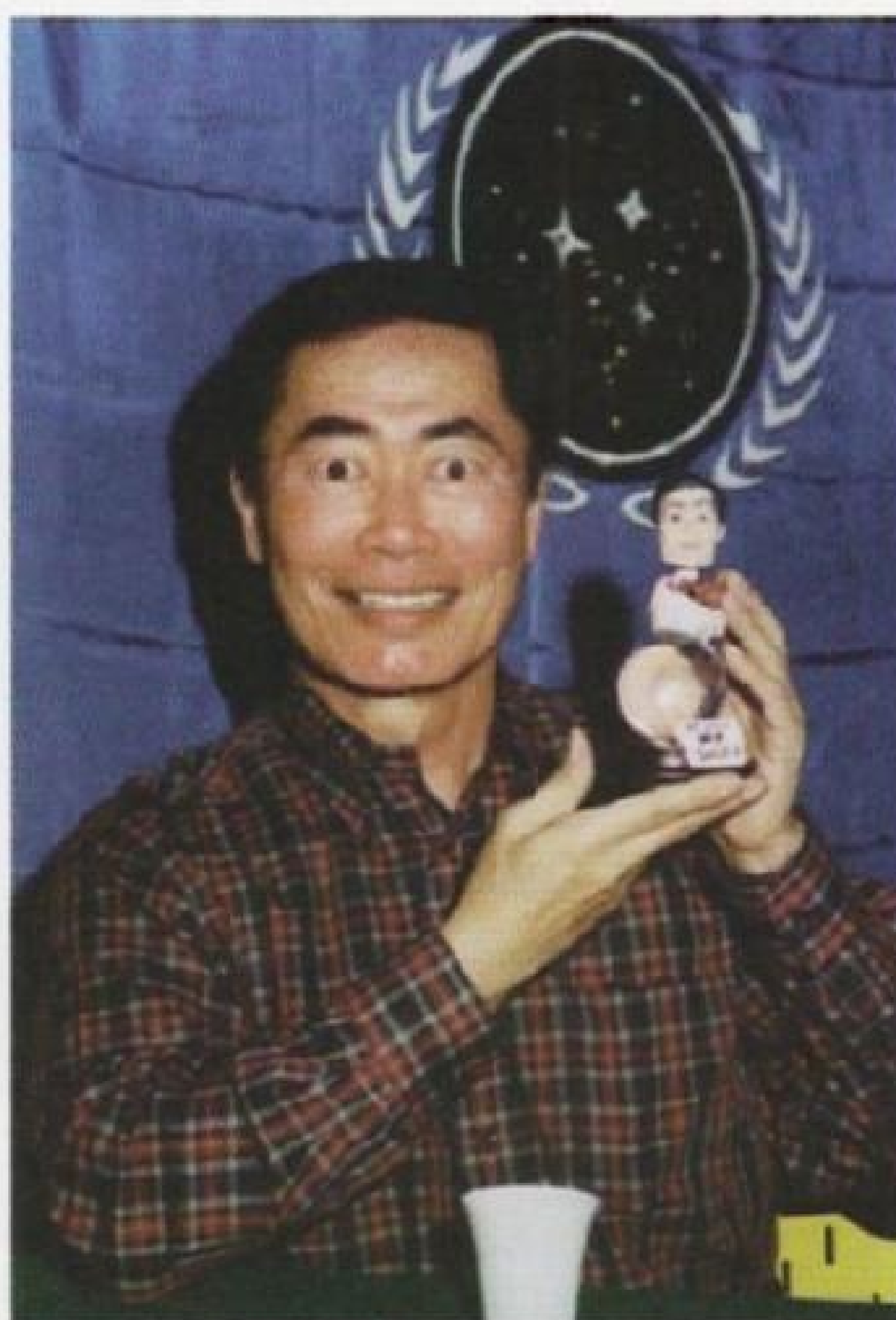
Sin embargo la mayoría de los protagonistas de ***Star Trek*** son actores que se "tiran de cabeza" al océano de entusiasmo, entregándose en cuerpo y alma al publico de las convenciones. El entusiasmo de los fans les proporciona tanta carga que se vuelven incansables en despertar nuevas manifestaciones de calor y aplausos.







Entre los huéspedes preferidos de las convenciones que se desarrollan en el mundo entero destacan los nombres de George Takei (Sulu), o el de Walter Koenig (Chekov), Grace Lee Whitney (Rand), Tim Russ (Tuvok), Michael Dorn (Worf), Robert Picardo (médico holográfico), Ethan Phillips (Neelix) y, *last but not least*, la pareja compuesta por Rene Auberjonois (Odo) y Armin Shimerman (Quark), acostumbrados a arrasar cada vez que suben juntos a un escenario.



George Takei (Sulu) es uno de los actores de Star Trek más queridos por los fans por su simpatía y don de gentes en las convenciones.

Los fans también brindan cálidas acogidas a los muchos actores que desempeñan papeles secundarios o que han sido simples artistas invitados en algunos episodios.

Por supuesto las convenciones americanas son algo inimaginable en nuestros países. En Europa el número de participantes en una conven-

ción rara vez supera las 1.000 personas y los actores pueden firmar autógrafos prácticamente a todos los presentes, participando incluso como jurados en los concursos de disfraces. En cambio en Estados Unidos los participantes de una convención pueden alcanzar incluso las 12.000 personas y consiguen un autógrafo sólo los pocos afortunados que logran llegar hasta el mostrador del actor dentro de las dos o tres horas dedicadas a este evento, tras superar incólumes los servicios de orden y bajo la mirada vigilante de los fornidos guardaespaldas presentes por doquier.

Pensando en la dimensión menos grandiosa pero mucho más "familiar" y... al alcance de los fans de las convenciones locales puede imaginarse que incluso los actores que de costumbre viven estos certámenes como algo ligeramente "traumático" podrían sentirse, en nuestros países, mucho más a gusto.



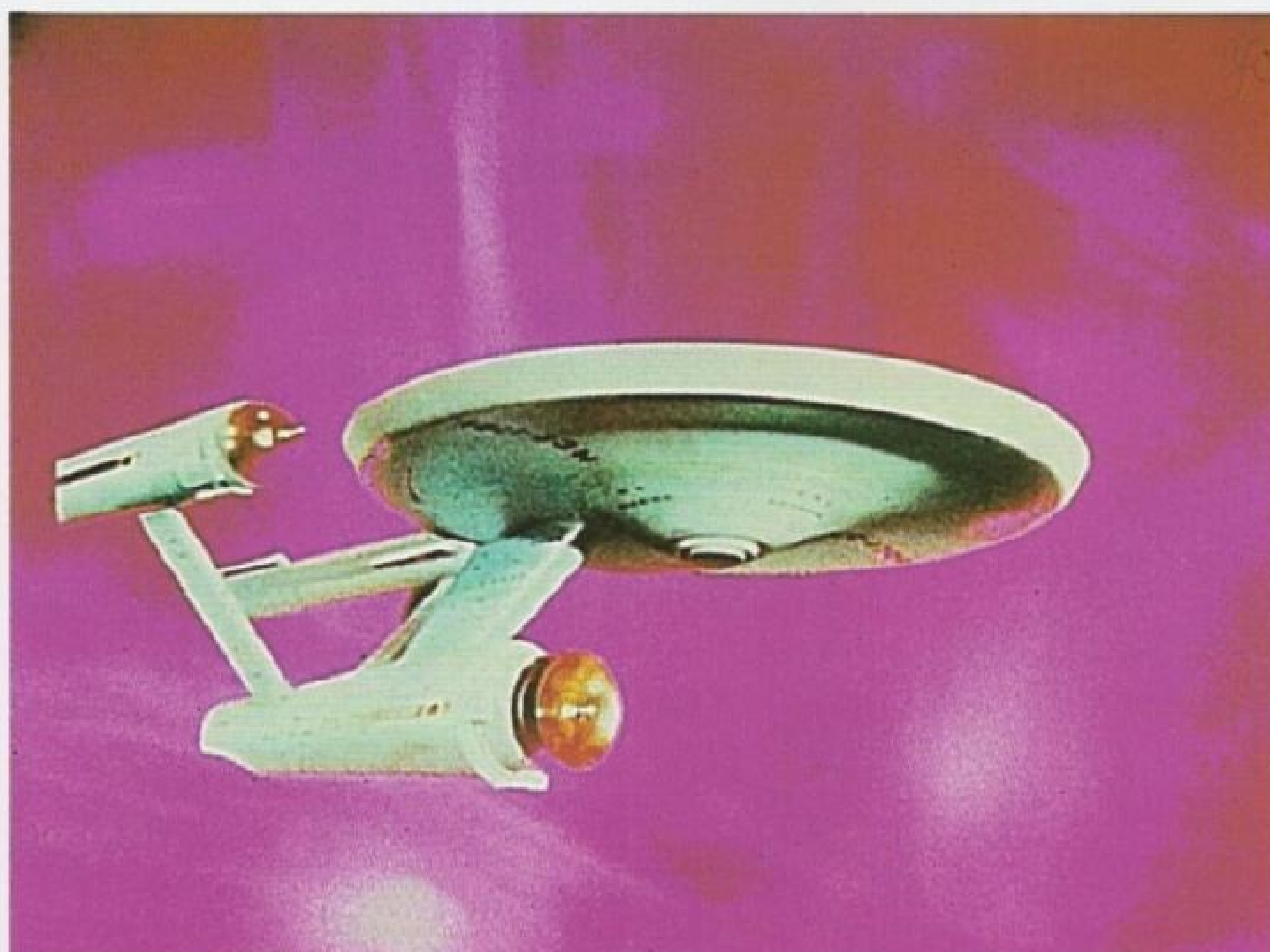
Actores como George Takei y Walter Koenig, secundarios en la serie de televisión, se convierten en verdaderos protagonistas en las convenciones.

"ENTERPRISE", ENTRE MITO Y REALIDAD

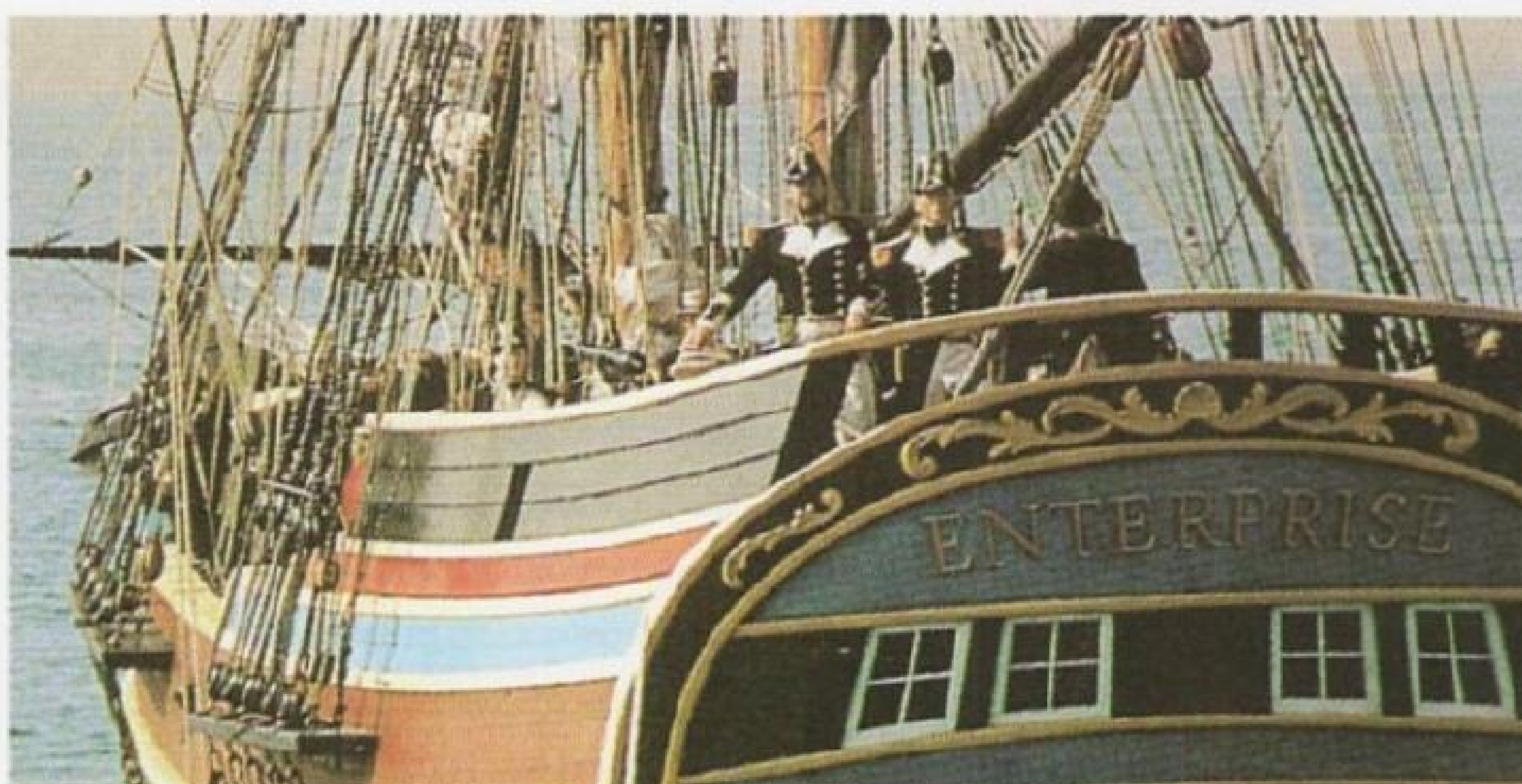
"*Enterprise*" se ha convertido en un nombre legendario entre los amantes de la ciencia-ficción. El hilo conductor entre las historias de las naves que han llevado este nombre épico entreteje de forma fascinante realidad y ficción.

El nombre de la primera nave que se vio en ***Star Trek*** fue elegido entre un abanico muy amplio de propuestas, entre las que también había nombres como *Atlantis* o *Yorktown*. Ya era conocido históricamente, puesto que así fue bautizado, un pequeño velero británico capturado en el transcurso de la rebelión de las colonias inglesas de América. Con el nombre de *Enterprise*, que en inglés significa también "hazaña", fue bautizado asimismo uno de los portaaviones más importantes de la Armada de Estados Unidos. Más tarde, gracias a las presiones de los fans de ***Star Trek***, el nombre *Enterprise* fue asignado también al "shuttle" prototipo, la primera lanzadera espacial que voló en los comienzos del programa Space Shuttle de la NASA.





El nombre de la mítica **U.S.S. Enterprise NCC-1701** ***de la serie original de*** **Star Trek** ***también fue llevado por otras cinco naves de la Federación.***



***La tradición de las naves llamadas* Enterprise *empezó con este velero, reconstruido para* Star Trek: La próxima generación.**

En la saga de ***Star Trek*** las *U.S.S. Enterprise* han sido seis, cada una de ellas con su historia gloriosa.

Realidad y fantasía se entrelazaron de nuevo en 1992, por la iniciativa de un grupo de aficionados, cuyo sueño consistía en crear alguna pequeña sección dedicada a las *U.S.S. Enterprise* de ***Star Trek*** a bordo del portaaviones *Enterprise*.

Esta aventura, que iba a conocerse bajo el nombre de *Operation: Trek Rec Deck*, que significa "operación: puente de recreo trek", empezó cuando una de las chicas del grupo de aficionados, Anne Marie Kitz, contactó con el Pentágono para invitar al mismísimo capitán del portaaviones *Enterprise* a participar en una convención de ***Star Trek***. Escuchando el relato que el subteniente Marshall hacía de la dura vida que marineros y oficiales llevaban a bordo del portaaviones, a Anne Marie se le ocurrió proponer la creación de un espacio equipado con materiales de ***Star Trek*** en las áreas de recreo del barco.

¿No era una forma excelente de animar a una tripulación obligada a pesados turnos de seis meses? Por suerte, justamente por aquellas fechas, la *Enterprise* debía someterse a algunas operaciones de mantenimiento. La Armada de Estados Unidos aceptó por lo tanto la propuesta y distintos sectores de este inmenso barco fueron decoradas en el más puro estilo ***Star Trek***.

Gracias a ello, una parte de las *U.S.S. Enterprise* del futuro se encuentra en el homónimo portaaviones, que surca mares y océanos de nuestro planeta.

Y puede que, al acabar sus agotadores turnos de trabajo, los oficiales y marineros del portaaviones estadounidense que se encuentren en las salas de recreo, piensen a veces que son justamente ellos los verdaderos "antepasados" de Kirk, Spock, Scotty, Picard o Riker.

UN PRODIGIO DE TECNOLOGÍA DIGITAL

Tras reconstruir los platós originales, encontrar los tribbles y recrear o reparar los accesorios y trajes de la Serie Original, la producción del capítulo *Trials and tribble-ations* de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* podía considerarse... ¡acabada de empezar! Una nueva fase, igual de delicada, iba a empezar con el rodaje propiamente dicho, cuyo resultado debía guardar el mayor parecido posible con el del episodio original. Le tocaba ahora a maquilladores, peluqueros, pero sobre todo a técnicos, cámaras y al director Jonathan West: todo, desde el maquillaje a los peinados, el empleo de extras a los ángulos de toma, tenía que ser idéntico al modelo antiguo.



Sisko y Dax en la U.S.S. Enterprise de Kirk.

Los actores, por su lado, lograron a la perfección superar el lapso temporal y, con algunas ayudas, también... el tecnológico.

Todo el mundo recuerda el momento en que Avery Brooks, en el papel de Sisko, tuvo que llamar a la *U.S.S. Defiant* con un comunicador de la Serie Original sin saber cómo "hacerlo funcionar". De "entre bastidores" salieron un par de manos que, al tiempo que una voz pronunciaba con aplomo las palabras *"Se hace así..."*, mostraron a todo el mundo el truco para abrir y activar el viejo comunicador. La voz y las manos pertenecían nada menos que a Walter Koenig, ¡el navegante Chekov!

Al final del rodaje, lo que había empezado como un viaje hacia el pasado se había transformado en una incursión en la tecnología más futurista. En la fase de post-producción, siguiendo un "storyboard" digital, es decir sin los dibujos habituales que ilustran las escenas sino con los fotogramas por ordenador del rodaje, los magos de los "computer graphics" introdujeron digitalmente las nuevas imágenes en el capítulo original. Nacieron de esta forma algunas de las secuencias más divertidas y memorables del episodio: cuando Dax, en el puente, se detiene un momento antes de bajar de la escalera para dejar pasar al capitán Kirk; o cuando Kirk pasa revista a la tripulación después de la pelea interrogando también a O'Brien y a Bashir; o la misma escena de la pelea, con una coreografía perfecta,







en la cual participan sin interrupciones Worf, Odo, O'Brien y Bashir.

Entre todas las escenas previstas en el nuevo guión, sólo la del encuentro final entre Sisko y Kirk planteó algunos problemas. Las nuevas tomas que se habían realizado para este importante momento final debían ser introducidas en un contexto apropiado; sin embargo el capítulo original *Los tribbles y sus tribulaciones,* no disponía de ninguna escena adecuada. Se optó entonces por "tomar prestado" el final de otro capítulo famoso, *Espejo, espejito*. !A los aficionados más atentos no iba a pasarles desapercibido que, en el punto donde ahora se encuentra Sisko, había estado anteriormente la encantadora Teniente Marlena Munroe!

La idea de utilizar la técnica de elaboración digital empleada en "Forrest Gump" estaba, como hemos visto, en la base de la decisión de "desenterrar" y volver a elaborar un capítulo de la Serie Original. En un principio de hecho no revestía ninguna importancia la elección del capítulo a utilizar. Sin embargo la forma en que fue elegido *Los tribbles y sus tribulaciones* fue realmente singular y merece la pena ser explicada más detenidamente.

En un momento de la reunión que productores y autores de la serie mantenían para analizar distintos capítulos que sirvieran para la elaboración de la nueva historia, René Echevarria sacó la idea de alguien que, desde el interior de los almacenes de trigo de la estación K7, echara tribbles a la cabeza de Kirk... Esta loca "visión" se reveló, en todos los sentidos, como la idea más acertada.

Además de que para celebrar el treinta aniversario de la saga, *Trials and Tribble-ations* también sirvió para definir y puntualizar algunos detalles que habían quedado sin resolver en la época de la Serie Original. Ahora sabemos, por ejemplo, que los tribbles fueron cazados y exterminados por los klingons, que saquearon y destruyeron su planeta natal. Por suerte, el destino de aquellos animalitos peludos cambió radicalmente gracias a la actuación de Sisko y compañía, que se llevaron a algunos de ellos al futuro... Y ahora le toca a *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* apañárselas con la invasión de los pequeños peluches...

El capitán Kirk pasa revista a su tripulación. Entre los hombres en posición de firmes vemos a O'Brien y Bashir.



continuará

VITUOSO... Y VIRTUAL

Si vuestro "partner" ideal, con el que habéis soñado en los tiempos de la Academia, y buscado en vano más tarde en cada permiso o esperado noche tras noche ante una copa en la sala de recreo, aún no ha dado señales de vida... Bueno, puede que haya una solución.
Un holograma bien programado y... ¡ahí tenéis un príncipe azul a medida, guapo y virtuoso tal como os gustan!

HOLOGRAMAS - En el siglo XXIV, la técnica holográfica ha alcanzado un nivel de sofisticación tan elevado que las imágenes holográficas ya sirven para múltiples usos, desde los recreativos a los de investigación.
Una de la innovaciones más sorprendentes en este campo es que las proyecciones holográficas, que básicamente son imágenes tridimensionales, se unen a la técnica del transportador para crear ilusiones incluso tangibles. De hecho los hologramas pueden ser del todo inconsistentes, y en este caso cualquier cuerpo puede traspasarlos, o contar con una masa que los convierte en verdaderas ilusiones sólidas.

MÉDICO HOLOGRÁFICO DE EMERGENCIA - Desarrollado por el doctor Lewis Zimmerman, es un programa muy sofisticado que puede activarse si es necesario para sustituir por un corto período de tiempo al oficial médico de la nave en la cual se haya implementado el programa. El M.H.E. tiene la capacidad de cambiar su propia estructura de imagen, pudiendo ser intangible o sólido. El programa incluye conocimientos médicos de 2.000 fuentes de referencia, la experiencia de nada menos que 47 médicos y los datos médicos de más de 300.000 pacientes. Su matriz heurística adaptable le permite además variar la naturaleza de sus actuaciones según la situación.



LA CONCIENCIA DEL REY

(Episodio de la Serie Original)

FICHA TÉCNICA

Título original: *The Conscience of the King,* EE.UU. 1966

Dirigido por:
Gerd Oswald
Argumento y guión:
Barry Trivers
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks, Walter M. Jefferies
Fotografía:
Jerry Finnerman
Música:
Mullendore
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
Grace Lee Whitney	Janice Rand
Nichelle Nichols	Uhura
Arnold Moss	Anton Karidian
Barbara Anderson	Lenore Karidian

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Thomas Leighton, uno de los pocos supervivientes de la masacre que Kodos el Verdugo llevó a cabo en la colonia de Tarsus IV, invita a Kirk para que vaya a visitarle con urgencia en el planeta en que vive. Quiere que Kirk confirme sus sospechas sobre Anton Karidian, el director de una compañía teatral que está realizando una gira, al que Leighton ha identificado como la persona que exterminara a su familia y a una parte de la de Kirk. A su llegada, el capitán no puede afirmar que Karidian y Kodos sean la misma persona. Sin embargo, cuando Leighton es asesinado, Kirk decide llevar a cabo una investigación y se ofrece a trasladar a la compañía teatral de Karidian en la *U.S.S. Enterprise.*

TODA LA GALAXIA ES UN ESCENARIO

La conciencia del rey, una interpretación aguda y profunda, en clave de ciencia-ficción, de algunas de las tragedias de Shakespeare como "Hamlet", "Julio Cesar" o "Macbeth", es desde luego uno de los capítulos más singulares de los que se produjeron en el período de la Serie Original.

En su argumento abundan las referencias explícitas al teatro de Shakespeare, presente por medio de las representaciones de la compañía de Karidian, y además, la misma dirección y actuación de los actores, expresamente "dramatizadas", evocan con eficacia la atmósfera cargada de misterios, dilemas e incertidumbres típica del gran bardo elisabethiano.



Leighton comunica a Kirk sus sospechas acerca del supuesto Anton Karidian.



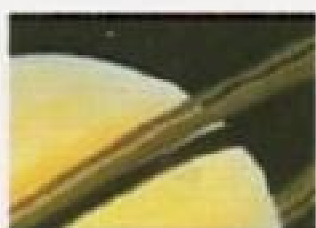
En este sentido, la cruel historia de Kodos resulta emblemática: el verdugo, aun ocultándose bajo la máscara de Karidian para que el mundo no lo reconozca y juzgue, se condena a sí mismo a revivir cada noche en el escenario su sanguinario pasado. La condena de Kodos, sabedor de que no hay justificación alguna para lo que hizo, es aún más dramática por lo solitaria. El cree que su hija Lenore lo ignora todo y quiere defenderla de sus horribles crímenes. Lo que él ignora es que Lenore es aún más sanguinaria que él, llegando a matar –si bien con la intención de protegerlo– a sangre fría y sin escrúpulos o remordimientos a todos los que podrían reconocerle o desenmascararle.

Este capítulo, dirigido de forma magistral por Gerd Oswald, cuenta con



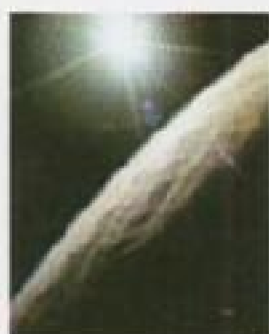
Lenore y Kirk destacan como dos puntos de luz en la oscuridad que los rodea. Es uno de los momentos más sugerentes del capítulo.







una fotografía muy cuidada y expresiva. El recurso reiterado a los rayos de luz que caen en los rostros de los actores en primer plano, iluminándolos parcialmente, agudiza en el espectador la sensación de enfrentarse a personajes complejos y sufridos, que nunca son sólo "buenos" o "malos". El simbolismo del blanco y negro, de la luz y de la sombra, es explorado y ampliado en algunas escenas memorables: cuando Riley, el navegante, está solo en la sala de máquinas, único punto de luz e inocencia en un medio oscuro y amenazador. Cuando Lenore Karidian y el capitán Kirk se encuentran en el puente de observación, cuya débil iluminación –simbolizando la búsqueda de la verdad– no logra vencer la oscuridad de la nave, de lo desconocido. Y, finalmente, en el magnífico diálogo entre Kirk y Kodos en el camarote de éste, donde un juego de luces y sombras hace recaer el "bien" y el "mal" en el uno o en el otro.







EL SUPLANTADOR

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Changelling*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento y guión:
John Meredyth Lucas
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Fotografía:
Jerry Finnerman
Música:
Fred Steiner
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
Nichelle Nichols	Uhura
George Takei	Sulu
Majel Barrett	Christine Chapel

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Al investigar la terrible y misteriosa muerte de cuatro mil millones de habitantes del Sistema Maluriano, la *U.S.S. Enterprise* descubre que la responsable fue una sonda espacial, diminuta pero capaz de desarrollar un poder increíble. Equipada con una sofisticada programación, la sonda –denominada *Nomad*– es aparentemente indestructible y amenaza con destruir todas las formas de vida presentes en la *U.S.S. Enterprise*. Pero antes de llevar a cabo su misión de destrucción, *Nomad* quiere saber si Kirk y sus hombres pueden ayudarla a remontar hasta su "punto de origen".

LA ANTEPASADA DE *V'GER*

La trama de *El suplantador*, además de una de las más interesantes de la Serie Original, es especialmente querida por los aficionados puesto que constituye la base a partir de la cual se elaboró el primer episodio cinematográfico de ***Star Trek***. La historia de la sonda terrestre que confunde a Kirk con el "Creador" y que considera a los hombres como "infecciones biológicas" de la tecnología fue de hecho retomada casi al pie de la letra en el primer film de la saga.

En *Star Trek: La película*, el comportamiento de la sonda *V'ger* es parecido al de *Nomad*, e incluso la secuencia de acontecimientos recuerda mucho la trama de *El suplantador*. Por supuesto, *V'ger*, debido a su gran tamaño, no puede ser transportada a bordo de la *U.S.S. Enterprise*, como ocurre en el caso de *Nomad;* no obstante en la película circula por la nave una "sonda" derivada de *V'ger, ilia*, con la cual la tripulación interactúa directamente, al igual que en el episodio *El suplantador*.

De cualquier forma también hay diferencias entre la película y este episodio, debido en primer lugar a la distinta duración respectiva, dos horas en el caso de la película y cincuenta minutos en el episodio, que implica que se establecen distintas relaciones entre la sonda y la tripulación. Además, el final de la película es completamente distinto del desenlace del episodio. En ***Star Trek***, *V'ger* logra "unirse con el creador", cumpliendo así con su misión, mientras que en *El suplantador* la sonda *Nomad* es destruida para salvar la *U.S.S. Enterprise*. Respecto a esta destrucción, cabe destacar que, en la primera versión del guión de dicho capítulo, ocurría de forma completamente distinta. Spock, que había llegado a considerar a *Nomad* como una máquina dotada de conciencia, se oponía con fuerza a su destrucción, ya que desde su punto de vista equivaldría a un verdadero asesinato. En cambio Kirk no dudaba un instante en querer eliminar la peligrosa sonda, en lugar de plantearle el "desafío lógico" de la versión definitiva, e "inundaba" los circuitos de su memoria con todo el contenido de la biblioteca literaria de la nave. Y *Nomad*, incapaz de dar explicaciones racionales a las narraciones "irracionales" presentes en los libros terrestres, acababa sucumbiendo.



Nomad *intenta leer la mente de Uhura.*

TENIENTE B'ELANNA TORRES

Mitad klingon y mitad humana, la teniente B'Elanna Torres tiene una personalidad compleja y agresiva, que a veces le cuesta controlar. Por otro lado, su intuición y su creatividad hacen de ella una buena profesional en el campo de la ingeniería. Su padre, un humano, dejó la familia para volver a la Tierra cuando B'Elanna tenía cinco años de edad. Su madre, de raza klingon, llevó entonces a B'Elanna al planeta central del imperio klingon: un traslado que para la pequeña, que siempre había vivido en la colonia de Kessi IV, resultó muy traumático, y que le causó la sensación –que no iba a abandonarla ya nunca más– de no sentirse "en casa" en ningún lugar.



Ingeniero jefe a bordo de la U.S.S. Voyager, B'Elanna Torres es hija de un humano y de una klingon.

B'Elanna Torres estudió durante dos años en la Academia de la Flota Estelar. Sin embargo, la rígida disciplina acabó por provocar su renuncia. Por otro lado, durante su período en la Academia B'Elanna entró a formar parte del equipo de decatlón, aprendiendo a descargar su agresividad a través del deporte. Finalmente, se unió al grupo de renegados del Maquis y luchó durante mucho tiempo al lado de Chakotay, ganándose su respeto. Por ello que, tras el accidente que desplazó la *U.S.S. Voyager* al Cuadrante Delta, Chakotay la propuso como ingeniero jefe de la nave. En su nueva posición de responsabilidad, a B'Elanna Torres le costó mucho al principio controlar su propia agresividad pero, con el paso del tiempo, ha conseguido el respeto y el aprecio de todo el mundo.



ROXANN DAWSON

Nacida en Los Ángeles el 11 de septiembre de 1964, la hermosa y dura intérprete de la teniente B'Elanna Torres en la serie *Star Trek: Voyager* se licenció con matrícula en la Universidad de Berkeley, California y emprendió desde muy joven su carrera artística.

Hizo su debut teatral en un exitoso musical, que iba a ser famoso en el mundo entero gracias a su transposición cinematográfica, que contó con la participación de los actores más conocidos. Roxann desempeñaba el papel de Diana Morales en la producción "A Chorus Line", en Broadway, el "templo" del teatro musical estadounidense.

Su amor por el teatro la llevó a trabajar, sobre todo en teatros regionales de Estados Unidos, en montajes como "The Early Girl", "V&V Only" o "Acelerando". Entre sus actuaciones también destaca un montaje off-Broadway de "La tempestad". Fuera del campo teatral, Roxann ha desempeñado distintos papeles como artista invitada en series de televisión como "Los intocables" o "Matlock", hasta conseguir un papel de protagonista en la producción de NBC "Another World", en el papel de Adrienne Morrow.







También apareció como personaje fijo en "Nightingales and The Round Table" y fue contratada como protagonista en "Mortal Sins and Dirty Work". En la gran pantalla, Roxann Dawson ha trabajado, entre otras, en la película "Darkman III".

Casada con el director de casting Eric Dawson, Roxann vive en Los Ángeles.

La ventaja de un maquillaje tan complejo como el de B'Elanna es, según la propia Roxann Dawson, que nadie la reconoce por la calle.



EL VELERO SOLAR BAJORANO

Cuando en la Tierra aún estaba por inventar el motor de combustión interna, los bajoranos ya exploraban el espacio a bordo de estas pequeñas y elegantes naves a vela, que para moverse aprovechan los vientos



Una sugestiva imagen del velero solar bajorano, cuyas delicadas alas recuerdan las de una mariposa.

Las velas capturan los vientos solares para la propulsión de la diminuta embarcación, que no tiene motores ni de impulsión ni de curvatura. Si la nave entra en una corriente taquiónica puede alcanzar incluso velocidad de hiperespacio.

Las velas se controlan mediante mecanismos accionados manualmente desde el interior del vehículo. Sus soportes pueden resultar dañados por vientos solares o corrientes taquiónicas muy fuertes.

solares y las corrientes taquiónicas. Contrariamente a las naves estelares normales, el *velero solar* bajorano no produce el característico ruido de fondo típico de los motores de curvatura o de impulsión. Es por este motivo que el silencio en su interior es total y el ambiente resulta todavía más confortable y familiar por la ausencia de instrumentos electrónicos de navegación, que se han visto reemplazados en esta nave por instrumentos ópticos de precisión, análogos a un sextante.

La nave puede ser maniobrada modificando la posición de las velas. Las cartas náuticos muestran las rutas de los vientos solares.







La cabina de la nave es muy pequeña. La tripulación puede consistir incluso en una sola persona.

Fue el capitán Benjamin Sisko el primero en reconstruir, con la ayuda de algunos antiguos grabados, un velero solar bajorano. En ocasión de su vuelo de prueba, el hallazgo de una antigua nave bajorana en un yacimiento arqueológico cardasiano confirmó la autenticidad de las leyendas que se referían a veleros solares que alcanzaban velocidades superiores a la de la luz.

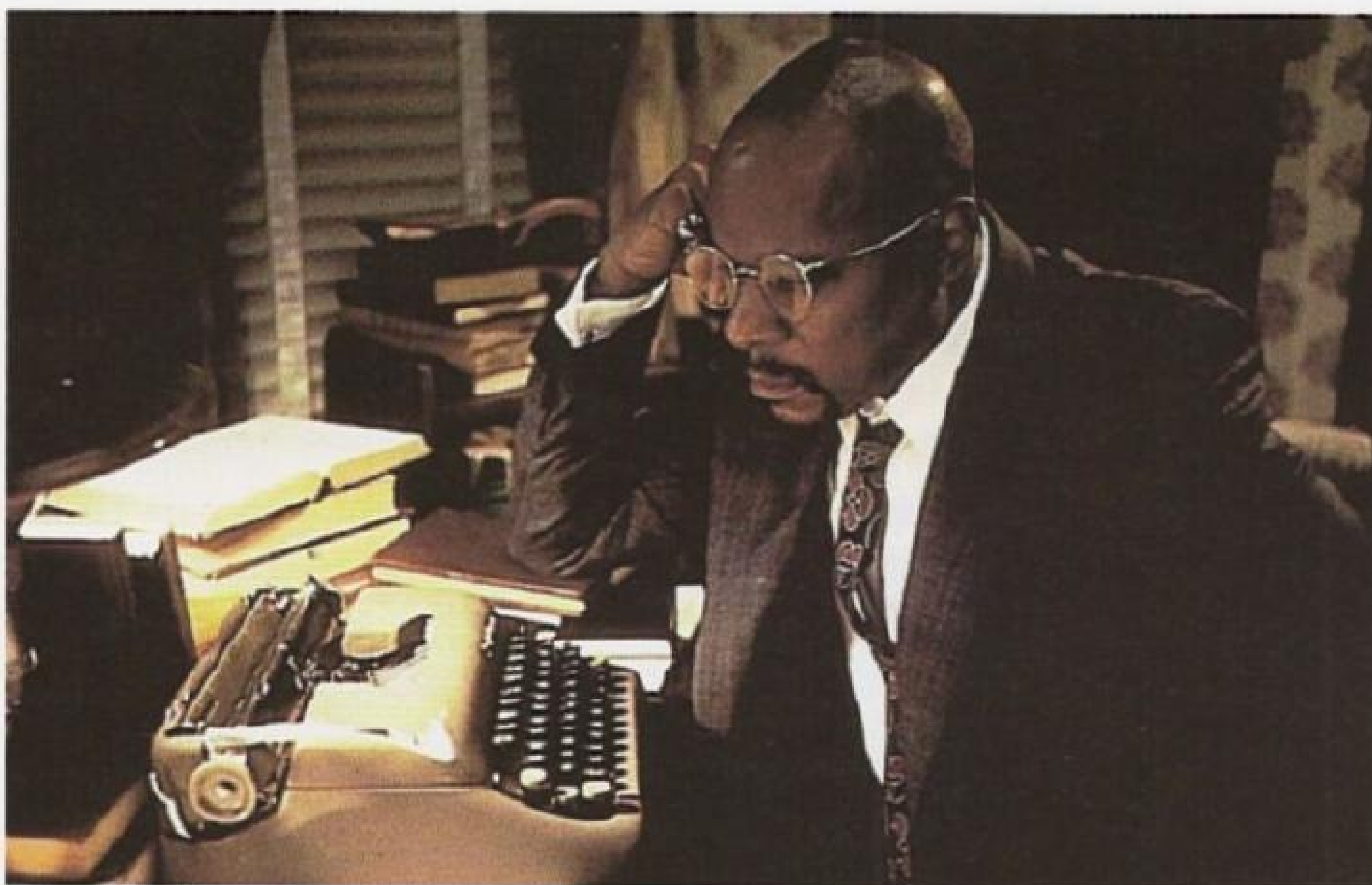
RUIDOS FUERA DE ESCENA

En el transcurso de la concesión de "premios técnicos", en la famosa "Noche de los Oscars", se proponen a veces las bandas sonoras de algunas películas: voces de actores, música, efectos sonoros... Quien ha tenido la oportunidad de asistir a estas presentaciones se ha dado cuenta de hasta qué punto en el cine sonidos y ruidos son importantes en la creación de una atmósfera determinada. En el caso de los episodios y películas de ***Star Trek***, la necesidad de evocar mundos fantásticos hace que la tarea de los encargados de los efectos sonoros resulte mucho más complicada que la de quienes trabajan en series ambientadas en el mundo de cada día, muy fácil de reproducir desde el punto de vista acústico.

Crear el ruido que genera el tráfico, o el de la maquinaria de una fábrica o el que hay dentro de un piso es, por ejemplo, una operación bastante sencilla. Pero ¿cómo es posible reproducir sonidos imaginarios, que nadie de nosotros conoce? ¿Cómo puede ser el sonido de un fáser? ¿Y el emitido por un tricorder? ¿Qué ruido hace el transportador? Aquí no hay nada que pueda grabarse: hay que trabajar con la imaginación, inventarlo todo desde el principio y,



Inventar el ruido de un tricorder o el sonido que produce un instrumento musical es la tarea –a veces difícil– de los expertos en sonido.



Por suerte, también hay a veces en Star Trek ruidos fáciles de reproducir, como el de una vieja máquina de escribir.

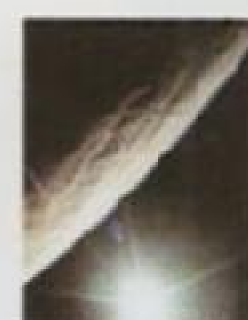
junto con la imaginación, hay que contar con una gran experiencia tecnológica y práctica.

La mayoría de bandas sonoras de ***Star Trek*** se realiza utilizando instrumentos electrónicos muy sofisticados, capaces de emitir cualquier clase de sonido, desde un simple "bip" hasta los ruidos más complejos de las consolas del puente de mando. Pero también hay casos concretos que exigen una pizca más de fantasía.

Un ejemplo singular y muy significativo de estas excepciones es la banda sonora de *Tin man*, un capítulo de *Star Trek: la nueva generación*. Había que encontrar una solución válida para los ruidos de interior de Gomtuu, la nave "orgánica". Al no poder ser del todo "mecánico", puesto que en realidad la nave es un organismo vivo, los ruidos internos tenían que resultar extraños pero también en cierta forma familiares, capaces de evocar un ambiente misterioso pero también parcialmente conocido. Al final de una larga serie de intentos fallidos, y con la complicidad tal vez de cierto apetito, llegó la esperada inspiración. Después de una pausa para el almuerzo, con un menú a base de pizza, a alguien se le ocurrió buscar el efecto deseado colocando un micro en el estómago de uno de los técnicos en plena fase digestiva. Jugos gástricos en movimiento: ¿dónde iban a encontrar una reproducción más adecuada del extraño "ruido de Gomtuu"?



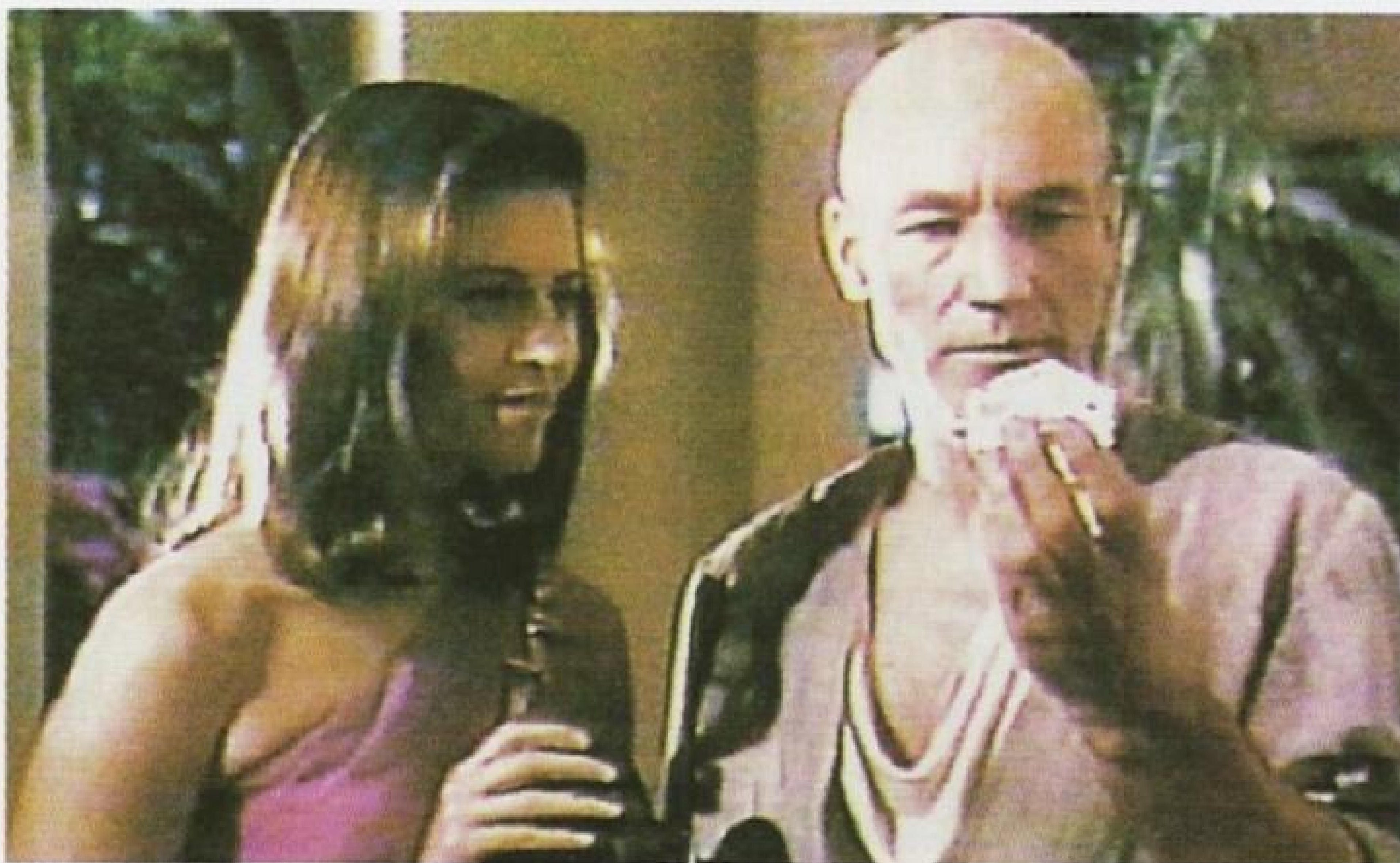




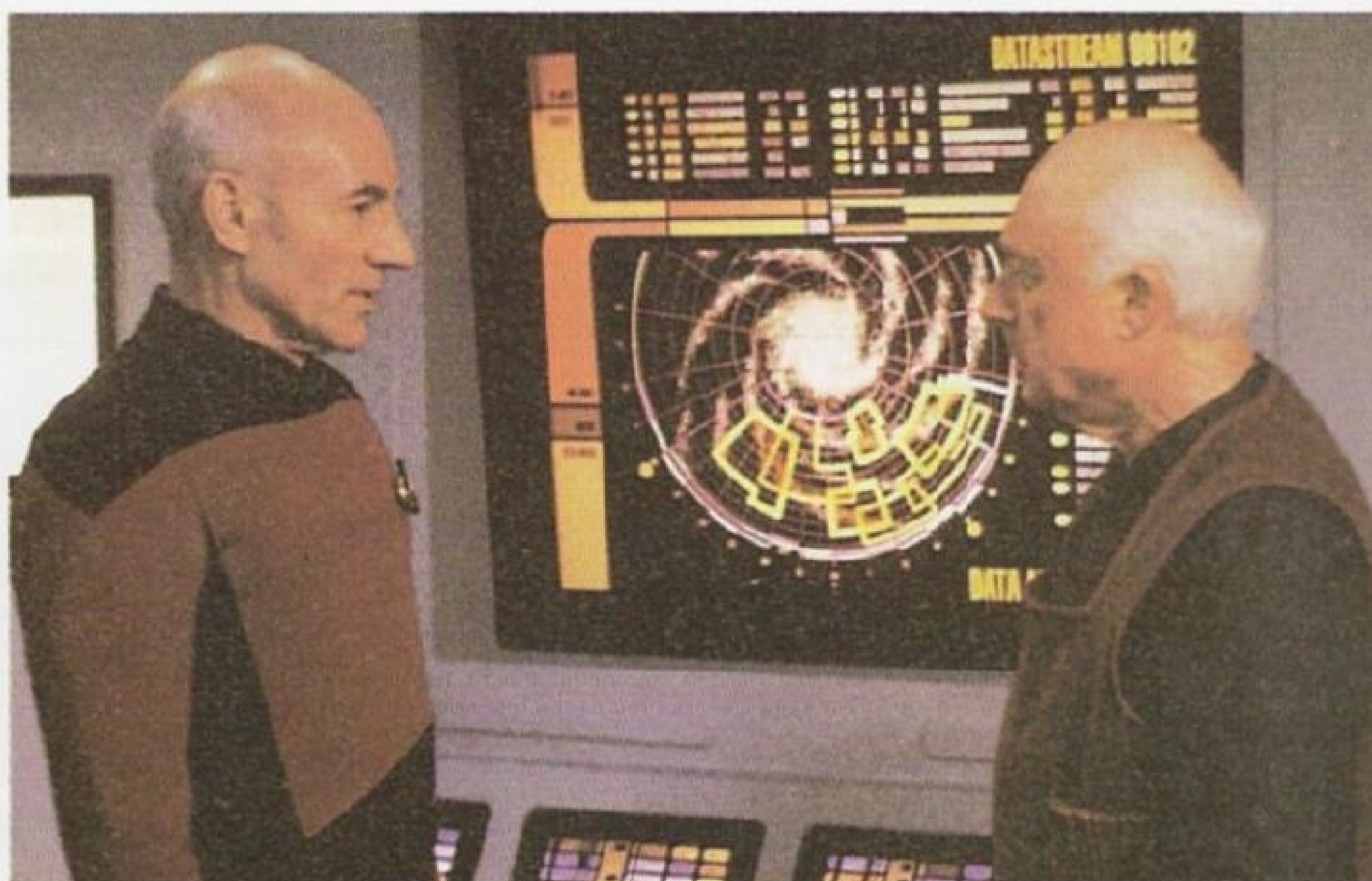
ARQUEOLOGÍA ESPACIAL

La inmensa galaxia explorada en la saga de ***Star Trek*** guarda tesoros extraordinarios. Si sólo en la Tierra los hallazgos correspondientes a antiguas civilizaciones ya desaparecidas son numerosos, en los planetas de la Federación, con la multitud de civilizaciones que han poblado la galaxia a lo largo de los milenios, también se multiplican de forma excepcional las ocasiones para descubrir fascinantes antigüedades.

La arqueología espacial es algo básico si queremos entender la evolución de las civilizaciones actuales, y la Federación organiza a menudo seminarios y congresos sobre estos temas, donde los más destacados científicos e investigadores intercambian opiniones y conocimientos acerca de los últimos hallazgos. Algunos objetos, como la Piedra de Gol, ya forman parte de la leyenda. Descubierta en 2370, después de una larga búsqueda llevada a cabo por un movimiento aislacionista vulcano, la Piedra de Gol fue destruida posteriormente por las autoridades de Vulcano, que decidieron prohibir su utilización. La Piedra es en realidad un amplificador psiónico, que amplifica y enfoca las energías telepáticas de los vulcanos, permitiendo la destrucción de cualquier enemigo con la simple fuerza del pensamiento. Constaba de tres módulos distintos: dos marcados por símbolos de guerra y muerte y el tercero, ensam-



Picard observa el cristal de Tox Uthat, un arma capaz de provocar terribles catástrofes.



El lado amable de la arqueología: el capitán Picard junto al profesor Richard Galen, su mentor en este fascinante campo.

blado de tal forma que separaba los dos anteriores, marcado con el símbolo de la paz. Precisamente la paz y la no violencia constituían la única defensa contra la Piedra de Gol, que no tenía el poder de destruir a quien alejara de su pensamiento cualquier forma de hostilidad y de violencia.

La Piedra de Gol fue abandonada en la Era del Despertar, justo cuando en Vulcano empezaron a abrirse camino las ideas innovadoras y pacifistas del IDIC de Surak.

Otra arma terrible, que también fue destruida en aras de la prudencia, era el Tox Uthat. Este cristal, que la arqueóloga Vash descubrió en el planeta Risa era en realidad un inhibidor cuántico de fase, inventado por un investigador del siglo XXVII con el fin de inhibir todas las reacciones nucleares que tienen lugar en una estrella, provocando de esta forma catástrofes inmensas. Para evitar su empleo indiscriminado, su inventor lo ocultó en Risa en el pasado, donde estuvo a punto de caer en manos de criminales especializados en viajes en el tiempo.

Por suerte el "botín" de las pesquisas arqueológicas no consiste únicamente en armas peligrosas. Uno de los objetos más fascinantes rescatados del pasado galáctico lo encontró el profesor Richard Galen en el planeta Kurl: un *naiskos* kurlano esculpido por el Maestro de Tarquin Hill que representa el "credo" fundamental de la civilización kurlana, uno de cuyos principios explica que en cada individuo existe una multiplicidad de voces, cada una de las cuales representa un interés específico o una ambición concreta.



HISTORIAS SIEMPRE VIVAS

En *Trials and tribble-ations*, el capítulo de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* dedicado a los treinta años de ***Star Trek***, toma cuerpo una duda que los aficionados han tenido desde siempre y que, en el marco de la saga, nunca tuvo una explicación oficial: ¿por qué los klingons de la Serie Original no tenían "crestas" como los de las películas y series más recientes? La respuesta real, ligada a la contingencia, hay que buscarla tal vez en que, a partir de la realización de los largometrajes, el presupuesto y las horas a disposición de los maquilladores se habían incrementado de forma considerable respecto a la Serie Original y fue así posible crear un "look" más elaborado. No obstante en el marco de la ficción, la cuestión nunca había sido planteada, al menos hasta la formulación directa de la pregunta que Odo dirigía a Worf, Bashir y O'Brien. La respuesta de los klingons sin embargo es muy escueta: al decir que *"es algo de lo que no hablamos con extraños"*, Worf deja a sus interlocutores –y a los espectadores– más perplejos que antes. ¡Ahora resulta que es cierto que hay una explicación! Pero para conocerla habrá que vencer la reticencia de los klingons...







Los episodios de la serie de televisión *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* nos han ofrecido muchas pequeñas "respuestas" de este tipo, más o menos aclaratorias, retomando, ampliando y a veces llevando al final situaciones y acontecimientos que se remontan al principio de la saga.



Kor, Koloth y Kang, los tres klingons más queridos de la Serie Original, han vuelto a aparecer en un capítulo de Star Trek: Espacio Profundo Nueve.

Una de las recuperaciones de personajes de la Serie Original que han tenido más éxito entre los fans fue sin duda la de los tres klingons más queridos de la serie original: Kor, el primer klingon, presente en el capítulo *Tentativa de salvamento*, Koloth, el patoso klingon de *Los tribbles y sus tribulaciones* y Kang, el fascinante enemigo de *El día de la paloma*.

Treinta años después, los tres volvieron a aparecer en el capítulo *Blood Oath* para vivir juntos una aventura singular y apasionante. En la trama, un papel destacado corresponde al

personaje del trill Jadzia Dax quien, en la época en que era Curzon Dax, había establecido una estrecha relación con Kang y sus compañeros. Y es por la responsabilidad moral que siente hacia los tres klingons que Jadzia se deja implicar en una historia tensa y compleja, acabando por participar en una honorable venganza en nombre de una amistad que deriva de una de sus vidas pasadas. El retorno de los tres klingons, fantástico para los aficionados, tiene un amargo final: Kang y Koloth mueren en combate. Kor, en cambio, volverá a aparecer una vez más en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* en un capítulo titulado *The Sword of Kahless*, al lado de Worf, "trasladado" a la serie *Espacio Profundo Nueve* al comienzo de la cuarta temporada.

Pero además de retomar el hilo de antiguas historias klingons, *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* enlaza con la Serie Original a través de la denominada "saga del espejo".

Las aventuras del capítulo original *Espejo, espejito* se recuperan y continúan en los capítulos *Through the Looking Glass, Crossover, Shattered Mirror* y *Resurrection,* y al parecer no han acabado. En estos nuevos capítulos se apunta un futuro no demasiado prometedor para la sociedad que Kirk había descubierto en el universo paralelo. Los humanos, tras años de pacifismo, han sido subyugados por una poderosa alianza klingon-cardasiana y convertidos en esclavos. Sólo la intervención, en un principio casual y después voluntaria, de los héroes de *Espacio Profundo Nueve* transforma la resistencia desesperada de los humanos del universo paralelo en una guerra para reconquistar la libertad perdida.

Podríamos continuar citando los capítulos de *Espacio Profundo Nueve* dotados de un significado "especial", pero acabamos recordando sólo un episodio más, que constituye la respuesta de ***Star Trek*** a la historia del misterioso OVNI observado en Roswell, Nuevo Méjico, en 1946. El capítulo se titula *Little Green Men* y "los hombrecillos verdes" a los que se refiere el título son nada menos que... Quark, Rom y Nog, que por equivocación habían ido a parar a Roswell aquel año fatídico.

Espejo, espejito es el episodio de la Serie Original en que se inspira la "saga del espejo" de Star Trek: Espacio Profundo Nueve.



SIN ÁNIMO DE OFENDER

Las palabras –como dijo alguien– son importantes. Conocer su significado es algo fundamental para poder moverse con soltura en un mundo complejo y desconocido. Volvamos atrás, entonces, ¡y dejemos esa expresión ofendida! "Cronitones", "polarones" y "taquiones" no son palabrotas, sino términos científicos de gran utilidad.

CRONITONES - Partículas subatómicas que transmiten radiaciones temporales. Estas partículas, que el sistema de camuflaje romulano emite en gran cantidad, no suelen ser peligrosas para una nave estelar. Sin embargo, en situaciones determinadas pueden provocar variaciones temporales tanto en los sistemas del transportador como en la navegación. Además, en grandes cantidades, las radiaciones cronitónicas son dañinas para el organismo humano, si bien es posible inyectar un antídoto para neutralizar sus efectos.

POLARONES - Partículas subatómicas utilizadas a menudo para análisis sensoriales especiales. De hecho, una explosión polarónica controlada puede volver visibles, aunque sea por un instante, naves ocultas o invisibles. Las radiaciones polarónicas son letales para los multiformes que, al quedar afectados por las mismas, vuelven a su estado natural de gelatinas.

TAQUIONES - Estas partículas subatómicas existen sólo a velocidades superiores a la de la luz y pueden emplearse para la creación de redes sensoriales muy elaboradas. Además de detectar los sistemas de camuflaje de las naves, pueden disolver campos de dispersión y desviación temporal. Los taquiones deben utilizarse extremando la prudencia, puesto que los rayos taquiónicos pueden modificar el flujo espacio-temporal normal.

